12 2004

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



€ 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75 / Italien,Spanien,Portugal (cont.) € 6,75

MAN!AC DVD

12. Jahrgang · Ausgabe 134

MAN!AC DVD

NEU!

130 Minuten Laufzeit
Ab 16 – unzensiert!

Resident Evil 4



Exklusiver Trailer: Noch nie gesehene Schauplätze und Spielszenen auf DVD!

Sony PSP



Die 10 besten Spiele der TGS-Messe als Video



Metal Gear Solid 3
Brandneuer 8-Minuten-Trailer



GTA San Andreas
Neue Spielszenen



Außerdem auf DVD:
Tokyo Game Show, Killzone, Sly 2, Mortal Kombat Deception, Jak 3

Retro: NES-Spieleparade • Die Geschichte der Sprachausgabe



RESIDENT EVIL 4

Vorab-Check:
Exklusive Infos und Bilder zum ersten Kapitel des Spiels

Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA

Erstmals angetestet

CALL OF DUTY

Bombastische Action für Xbox & PS2: Überlebenskampf an mehreren Fronten

NINTENDO DS



Top oder Flop? So spielt sich Nintendos neue Handheld-Konsole

HEFT IM HEFT!

- RETRO
- NEXTGEN
- EXKLUSIV



STÜRMISCHE ZEITEN

Es ist vollbracht: Exakt zwölf Ausgaben nach unserem 10-jährigen Jubiläums-Special schmückt erneut eine DVD das Antlitz der MAN!AC. Was als einmaliges Geburtstags-Goodie begann, wird ab sofort zur festen monatlichen Beilage. Wer trotz brandaktueller DVD-Previews, kompromisslosen DVD-Tests und interessanten DVD-Specials auf den spannenden Silberling verzichten möchte, darf die MAN!AC in gewohnter Qualität natürlich weiterhin in der 'Unplugged'-Fassung ohne Datenträger kaufen.

Wir sehen die Scheibe jedoch als sinnvolle Ergänzung zum Heftinhalt: "Spielebilder sagen mehr als tausend Worte, und Spielevideos sagen mehr als tausend Spielebilder" formulierte ein begeisterter Leser vor einiger Zeit, als bekannt wurde, dass wir an einer DVD arbeiten. Und er hat Recht: Viele positive und negative Aspekte wie eine hervorragende Musik oder grauenhafte Ruckel-Optik lassen sich mit einem Video zweifellos besser verdeutlichen als mit Druckfarbe und Papier. Außerdem sind die Möglichkeiten der 'Digital Versatile Disc' im Sektor Videospiel-Fachzeitschrift noch lange nicht ausgereizt – uns schwebt da so manche Idee vor, die wir in den kommenden Monaten umsetzen werden.

Überraschen lassen wollen wir uns auch von Euren Reaktionen auf die erste monatliche MAN!AC-DVD. Unzählige Überstunden mussten geleistet, hitzige Diskussionen überstanden sowie technische Probleme umschifft werden, bis der Kurierdienst in buchstäblich letzter Sekunde den kostbaren Silberling in Empfang nehmen und ins Presswerk weiterleiten konnte. Diese rührige Geschichte aus der Redaktion sollte Euch allerdings nicht von ehrlichen Kommentaren abhalten: Wir wollen wissen, was Euch an der Scheibe gefallen hat und was wir bei den künftigen DVDs verbessern können. Schreibt uns Eure Meinung, die Brief- und E-Mail-Adressen findet Ihr auf der Leserbriefseite.

Zum Schluss noch zwei nicht ganz so erfreuliche Ereignisse: Entwickler Bungie weigerte sich beharrlich, uns und der restlichen Pressewelt ein "Halo 2"-Testmuster vor dem Release des Spiels zur Verfügung zu stellen. Daher findet Ihr den Test der potenziellen Ego-Shooter-Referenz erst in Ausgabe 01/05, dafür aber mit einem ausführlichem Vergleich zwischen "Halo 2" und "Killzone" – im Heft und auf DVD! Kurz vor Redaktionsschluss ging schließlich noch eine Hiobsbotschaft um die Videospiel-Welt: "'Halo 2' als Kopie im Netz!" lautete die Schlagzeile aller Orten – ein unbezifferbarer Schaden für Microsoft und den Entwickler Bungie. Und während sich einige kriminelle Raubkopierer ins Fäustchen lachen und einen Monat vor der Veröffentlichung die französische PAL-Version zocken, schauen ehrliche Käufer und Spiele-Journalisten vorerst in die Röhre.

"Wanda and Colossus" (Sony, 2005)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 3. Dezember 2004. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Endlich haltet Ihr die erste monatliche MAN!AC-DVD in Händen. Jetzt wollen wir natürlich wissen, wie Euch die Scheibe gefallen hat und ob Ihr künftig weiterhin zum Heft mit DVD greifen werdet.

MAN!AC-MEINUNG NR. 26

- A Die DVD ist bis auf kleinere Details perfekt. Ich kauf' MAN!AC künftig nur noch mit Disc.
- B Ganz okay für die erste DVD. Um mich dauerhaft zu überzeugen, müsst Ihr aber schon besser werden!
- C Ich brauche auch künftig keine DVD und kaufe die MAN!AC weiterhin ohne die Scheibe.

Ich besitze
PS2 Xbox NGC GBA

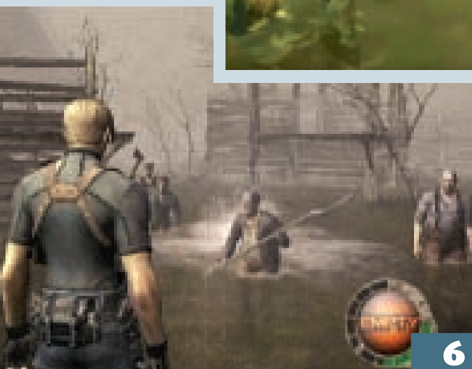
Ich kaufe mir
PSP Nintendo DS

INHALT





Neue Gegner, neue Ideen, noch besser? Kann Metal Gear Solid 3: Snake Eater die hohen Erwartungen erfüllen?



Hier kommt die neue Horror-Referenz: Alle Details zu Resident Evil 4 auf vier Seiten.



Von krächzenden Digi-Stimmen bis zu professionellen Dialogen: Talk to me beleuchtet die Geschichte der Sprachausgabe.

PREVIEWS

AKTUELL

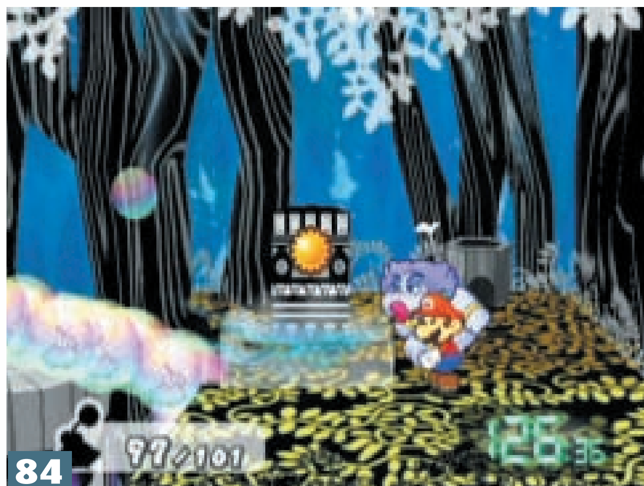
SERVICE

RUBRIKEN

MAN!AC EXTENDED

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



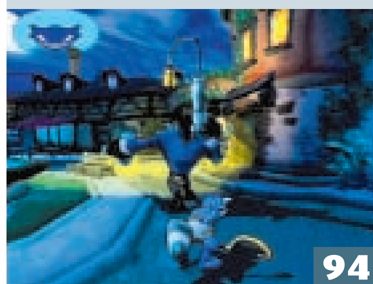
84 Alles, nur klein plattes Rollenspiel: **Paper Mario: Die Legende vom Äonentor** lehrt der RPG-Konkurrenz das Fürchten.



112 Überraschungshit aus Südkorea: **Kingdom Under Fire: The Crusaders** fordert Action-Strategen auf der Xbox.



64 Sonys dynamische Ballerhüpfer sind zurück: Hält **Ratchet & Clank 3** die Klasse der Vorgänger?



94 Der diebische Waschbär kriegt Unterstützung: **Sly 2: Band of Thieves** im Test.

MAN!AC
MAN!AC DVD 12/2004
resident evil 4
• Über 90 Spiele als Video
• 130 Minuten Laufzeit
Grand Theft Auto: San Andreas
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter
Killzone · Devil May Cry 3
Tony Hawk's Underground 2
Evolution Soccer 4 vs.
A Football 2005
7 Minuten Survival-Horror
Noch nie gezeigte Szenen und Schauplätze!
DVD VIDEO
16
Tokyo Game Show 2004
PSP: Die wichtigsten Spiele
Die besten Spiele der Messe
MAN!AC Extended:
NES – Die besten Spiele für Nintendos erste Konsole
Die Geschichte der Sprachausgabe
...er of the recorded work reserved. Unauthorized copying, public performance, hiring or rental prohibited. Made in Germany.



Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt? Dann schreibt eine E-Mail an: dvd@maniac.de

Resident Evil 4

Exklusive Einblicke gewähren Euch Trailer und Preview zu Capcoms blutigem Horror-Spektakel.

Tokyo Game Show





MAN!AC vor Ort: Wir besuchten die TGS und stellen Euch alle Messe-Highlights und kommende PSP-Titel vor.



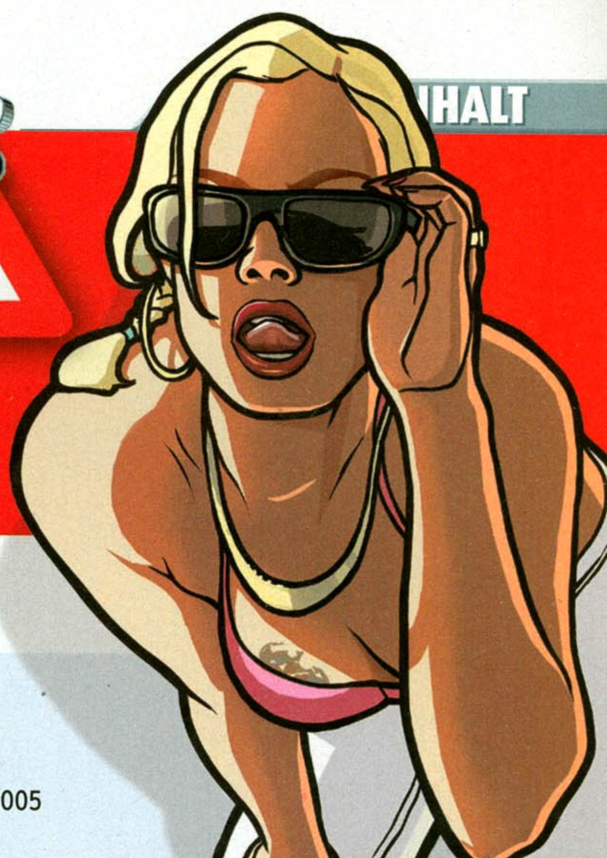
Metal Gear Solid 3

Der neueste "MGS 3"-Trailer enthüllt hochinteressante Details des kommenden Schleich-Abenteuers.

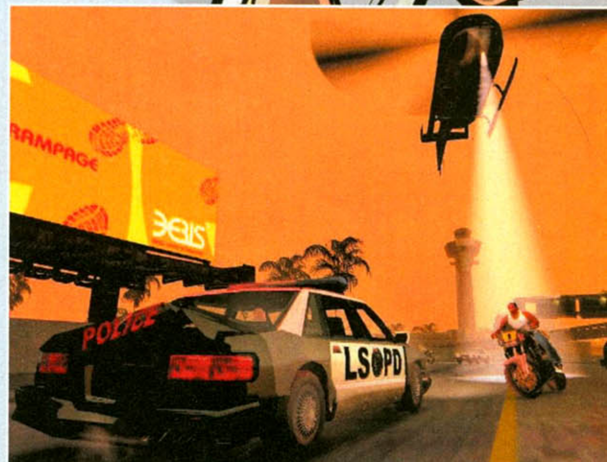


Achtung: Der DVD-Inhalt bezieht sich auf das Heft mit DVD. MAN!AC ist in zwei Versionen erhältlich: Mit DVD für 4,99 Euro, ohne DVD für 2,99 Euro.

DVD INHALT 12-2004



über 90 Spiele als Video, 130 Minuten Laufzeit



Grand Theft Auto San Andreas

Welcome to the Jungle: Der brandneue "GTA"-Trailer!

Pro Evolution Soccer 4 vs. FIFA Football 2005





Rasen-Duell: Raphael und Matthias stellen die beiden Fußballgiganten auf die Probe.



Killzone

Kann der "Halo"-Konkurrent halten, was er verspricht? Auf DVD werfen wir einen kritischen Blick auf Sonys Ego-Ballerei.

Gamecube

VIDEO AUF DVD!

Resident Evil 4

Vergesst alle Horror-Spiele, die Ihr durchlebt habt. Episode 4 der "Resident Evil"-Reihe stellt bisher Dagewesenes gnadenlos in den Schatten – und lehrt selbst den Abgebrütesten das Fürchten!

Als "Resident Evil 4" Anfang des Jahres zum ersten Mal enthüllt wurde, kannte unsere Begeisterung nahezu keine Grenzen (siehe MAN!AC 05/04). Lediglich die Kürze des spielbaren Demos trübte die Freude – da bekommt man ein sensationelles interaktives Sechs-Gänge-Menü serviert und dann ist nach etwa einer halben Stunde Schluss. Was für eine Unverschämtheit! Glücklicherweise gibt es diesen Monat exklusiven MAN!AC-Nachschlag: Hersteller Capcom besuchte uns mit einer brandneuen Version des Horror-Schockers, in der zumindest der erste Gang – sprich: einer von insgesamt sechs Abschnitten – komplett genießbar war.

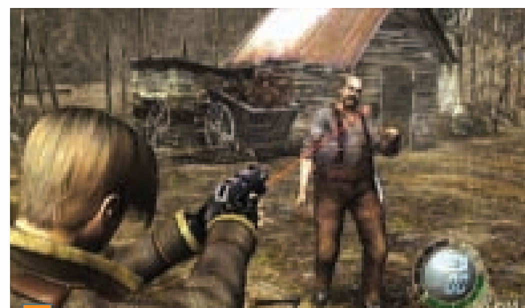
Dorfidylle

Lassen wir die Vergangenheit Revue passieren: Wie bei unserem ersten Probespiel startet das Abenteuer vor den Toren einer mysteriösen europäischen Siedlung. Auf der Suche nach der entführten Tochter des US-Präsidenten gerät Ex-Cop Leon S. Kennedy in den Strudel schrecklicher Ereignisse. Bei seinen Nachforschungen trifft der "Resident Evil 2"-Protagonist auf blutrünstige Dörfler. Mit Sensen, Äxten, Messern und Mistgabeln trachten die wild gewordenen Menschen nach Leons Leben.

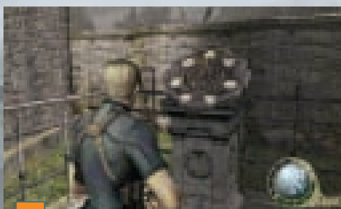
Nach einigen blutigen Auseinandersetzungen und vergeblichen Flucht-

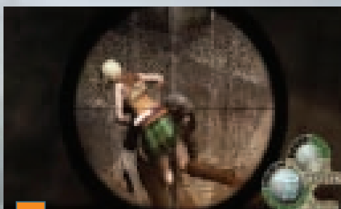


NGC Für alle, die es noch nicht wissen, nochmal in aller Deutlichkeit: Die Optik von "Resident Evil 4" besteht nicht aus vorberechneten Renderkulissen – das hier ist Echtzeit-3D-Grafik!



NGC Ganz schön clever: Eure Feinde weichen dem Waffen-Laserpointer mit geschickten Bewegungen aus.

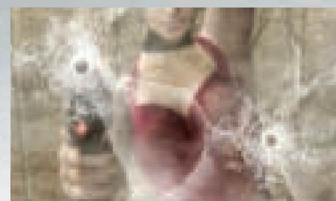

Rätselkost ist selten und nicht gerade anspruchsvoll.

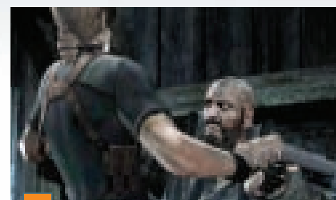

Praktisch: Das Rifle-Gewehr besitzt ein integriertes Zielfernrohr.


In den Sümpfen lauern aggressive Dörfler und hinterhältige Sprengfallen. Wer sich geschickt anstellt, nutzt dies zu seinem Vorteil und lockt die Monster in die Zünddrähte.



Unmissverständliche Botschaft: "Ein herzliches Willkommen an alle unsere Dorfbesucher! Mitgliedern der Polizei bereiten wir einen besonders warmen Empfang..."




Wer ist Euch lieber: Die rätselhafte Schöne (oben) oder das hässliche Biest?

versuchen verschanzen wir uns in einem Bauernhaus, nur um kurz darauf von einem abscheulichen Kettensägenschwinger wie ein Kaninchen aus dem scheinbar sicheren Bau gescheucht zu werden. Dank Pistole mit Laseraufsatz, Schrotflinte und diversen Granaten-Varianten halten wir unser blondes Alter Ego mühsam am Leben, bis durchdringendes Glockengeläut Leon vorerst rettet. Das schrille Bimmeln aus dem Kirchturm treibt die Dorfbewohner unwiderstehlich ins ehemalige Gotteshaus – welcher Teufel führt hier Regie?

Totale Kontrolle

Das wollen wir natürlich herausfinden und stellen im weiteren Verlauf etwas fest, was sich bei unserem ersten Probezock andeutete: "Resident Evil 4" ist mit einer fast perfekten Steuerung gesegnet. Rennen, Zielen, Feuern, Aktionen ausführen – nach kurzer Einspielzeit gehen Euch die grundlegenden Kontrollen in Fleisch und Blut über. Lediglich das Nachladen auf simplen Tastendruck fehlte uns, mit der fehlenden Strafe-Option konnten sich die mutigen MAN!ACs dagegen problemlos abfinden. Obwohl Leons Sichtfeld durch die ungewöhnliche Verfolgerperspektive arg begrenzt erscheint, gerieten wir nur selten in einen Hinterhalt. Klar ortbares Grunzen oder lautstarkes Knattern einer Motorsäge geben selbst auf einem Stereo-TV Auskunft, wo der nächste Feind lauert.

Der begrenzte Beobachtungsradius avanciert folglich zum unverzichtbaren dramaturgischen Element: Wie im wahren Leben müsst Ihr Euch bei Gefahr orientieren und könnt erst mit Zeitverzögerung auf überraschende Attacken reagieren. Schweißausbrüche und Panikattacken sind die unvermeidbare Folge – selbst bei abgebrühten Profispielern. Doch keine Angst: Capcoms Horror-Schocker verfügt laut Entwickler-Aussage über einen adaptiven Schwierigkeitsgrad.


Darth Maul... äh, ein wie Darth Maul geschminkter Satansjünger und seine Kumpane bedrohen unseren Helden.


Aber welcher Teufelsanbeter lässt sich schon gerne bei einer schwarzen Messe stören. Sind diese Kapuzenmänner für das seltsame Verhalten der Dörfler verantwortlich?

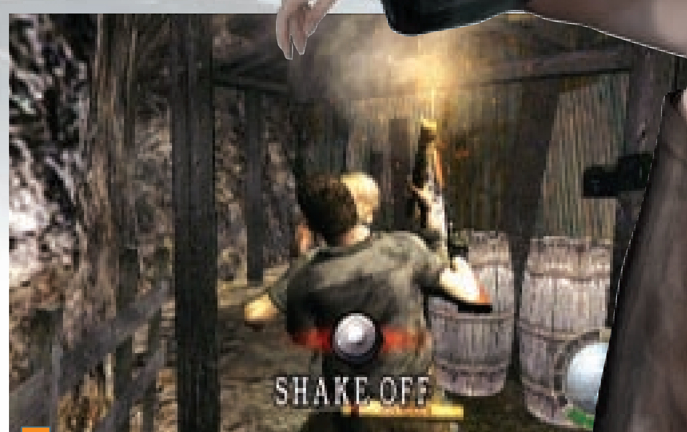


NGC Die Maschinenpistole eignet sich am besten zum kurzfristigen Stoppen einer Angreifer-Gruppe. Den Rest erledigt Ihr besser via durchschlagskräftiger Schrotflinte.

Benehmt Ihr Euch wie ein Tollpatsch und segnet des Öfteren das Zeitliche, landet Ihr häufiger Kopfschüsse oder entdeckt in herumstehenden Kisten vermehrt Heilkräuter. Spielt Ihr dagegen wie ein junger Action-Gott, agieren Eure Feinde aggressiver und cleverer. Sie weichen Leons Angriffen aus, ducken sich gekonnt vor dem herumwandernden Laserpointer und werfen mit traumwandlerischer Sicherheit Äxte respektive Sicheln. Klingt in der Theorie prächtig und funktioniert in der Praxis prima: Je nach Geschick stellen wir Unterschiede im Spielverlauf fest – ob diese tatsächlich von intelligenten Programmroutinen herrühren oder nur banale Folge unserer veränderten Handlungsschemata sind, lässt sich abschließend jedoch nicht klären.

Stimmungskanone

Um ehrlich zu sein, ist uns die Frage nach dem adaptiven Schwierigkeitsgrad auch schnurz – völlig gebannt sitzen wir vor dem TV und saugen jedes Detail gierig auf. Sich im Wind wiegendes Gras, sanft schaukelnde Äste, geisterhafte Nebelschwaden und aufgeregt wegflatternde Rabenkrähen erwecken die Umgebung zum Leben. In den eingestreuten Zwischensequenzen ergötzen wir uns an fantastischen Gesichtsanimationen sowie exzellenter Sprachausgabe.



NGC Jetzt aber fix am Joystick rütteln, sonst fliegt Ihr zusammen mit dem Dynamitwerfer in die Luft.

Darüber hinaus stehen die in Echtzeit berechneten Polygon-Bauten den früheren Render-Kulissen in nichts nach: Superbe Beleuchtung und realistische Texturen imitieren täuschend echt schummrige Kämmerchen sowie lichterfüllte Speiseräume.

Und so erforschen wir mit offenen Mündern luxuriös ausgestattete Häuser, einen gruseligen Friedhof, einen unterirdischen Höhlenkomplex, ein Bergbaulager sowie eine auf Holzstelzen gegründete Siedlung am Ran-

▪ ▪ ▪ Entdeckt: Rollenspiel-Einflüsse ▪ ▪ ▪

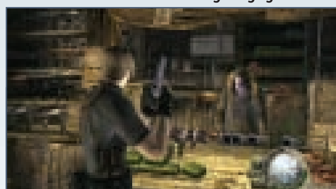
RPG-Elemente verleihen "Resident Evil 4" Spieltiefe



Mit genügend Geld tunt Ihr beim Waffenhändler Eure Wummen in verschiedenen Kategorien.

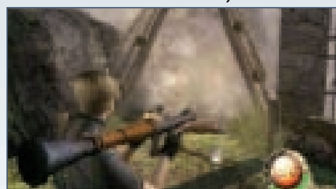
Das Staunen war groß, als wir das erste Mal in das Inventar-Menü schalteten und bei Leons Schusswaffen vier auflevelbare Attribute fanden. Feuerkraft, Feuergeschwindigkeit, Nachladegeschwindigkeit und Munitions-Fassungsvermögen dürfen im Verlauf des Spiels verbessert werden. Auf diese Weise merzt Ihr Schwachstellen der einzelnen Wummen gezielt aus oder bastelt Euch einen perfekten Todbringer.

Im Gegensatz zu klassischen Rollenspielen steigen die Erfahrungswerte nicht durch steten Kampfeinsatz. Wer die Merkmale von Pistole, Schrotflinte & Co. verbessern möchte, muss den skurrilen Waffenhändler aufsuchen, der an einigen festen Orten seine Dienste feil bietet. Entsprechend bare Münze vorausgesetzt, ersteht Ihr bei dem Kapuzenmann nicht nur Attributssteigerer, sondern deckt Euch auch mit neuen Wummen oder passenden Aufrüstteilen ein. Neben Sniper-Rifle, Maschinenpistole sowie Raketenwerfer wecken Tuningsätze wie Zielfernrohr, eine das Zittern vermindernde Schulterstütze und ein Magazin-Verdoppler Begehrlichkeiten. Leider gilt bei allem: ohne Moos nix los. Zum Glück nimmt der Waffenhändler unnütze Gerätschaften in Zahlung und tauscht gefundene Edelsteine oder Goldanhänger gegen harte Währung. Eine Schatzkarte (kostet natürlich extra) hilft Euch bei der Suche.



Schlaraffenland für Waffenfreaks: Ein mysteriöser Geschäftsmann bietet sogar eine Bazooka feil,...

Begrenzender Faktor Eures Einkaufsbummels ist die Größe des Inventars: 60 Kästchen symbolisieren die Tragekapazität Leons, wobei ein schmackhaftes Ei lediglich ein Quadrat einnimmt, eine Shotgun jedoch satte 16 Plätze belegt. Haushalten heißt also die Devise! Braucht Ihr mal dringend Stauplatz, hilft wie in früheren Episoden das Mixen von Kräutern oder das geschickte Hin- und Herschieben beziehungsweise Drehen von einzelnen Items – jede Lücke lässt sich nutzen. Nützt das alles nichts, bleibt Euch als letzter Ausweg nur das Wegwerfen von einigen Gegenständen. Gegen einen nicht zu kleinen Obolus ersteht Ihr bei Eurem Wummen-Dealer alternativ weitere 77 Slots, die Ihr mit nützlichen Dingen füllen könnt.

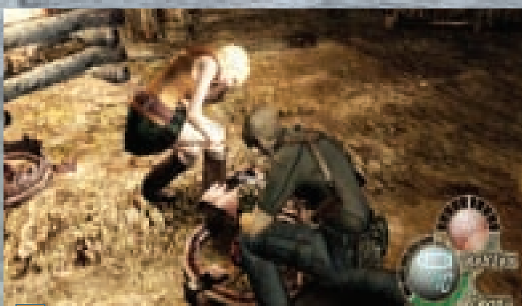


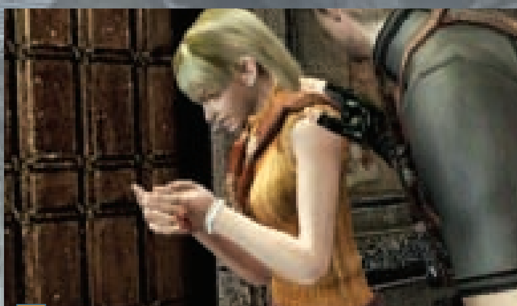
...die aber nur für einen Schuss taugt. Danach müsst Ihr Euch einen neuen Raketenwerfer kaufen.



Mixt gelbe Kräuter mit grünen und erhöht so Eure maximale Lebensenergie.

Abgerundet wird das Rollenspiel-artige Intermezzo durch die Option, Leons Lebensleiste zu erhöhen – eine neue Kräuterart macht's möglich. Selten stoßt Ihr auf das wertvolle gelbe Gewächs, das gemischt mit einem grünen Exemplar die maximale Gesundheit dezent erhöht. Viermaliges Anwenden dieser Mixtur füllt in Leons Energiekreis ein weiteres Segment und lässt ihn folglich mehr Treffer einstecken.


NGC Leon hilft der Präsidententochter Ashley aus der Patsche: Im Verlauf des Abenteuers keimt in Euch...


NGC ...ein schrecklicher Verdacht auf, als das blonde Mädel Blut hustet.

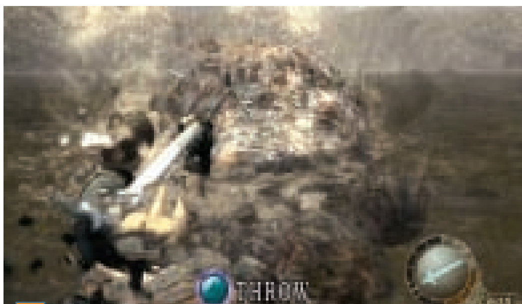


NGC Gespenstisch gut: Die Landschaften in "Resident Evil 4" faszinieren mit zahllosen Details, exzellenten Texturen und hervorragend atmosphärischer Beleuchtung – besser geht's in dieser Konsolengeneration kaum.

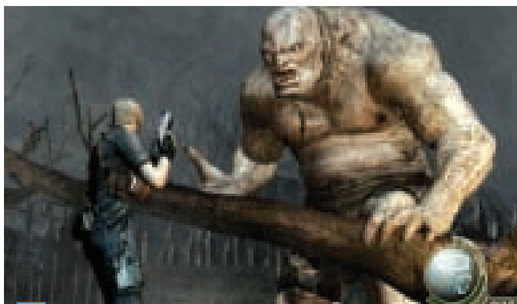
de eines Sees. Egal wo wir uns gerade aufhalten, die Umgebung überrascht immer wieder mit Interaktionsmöglichkeiten: Stoßt Leitern um oder richtet sie wieder auf, nutzt explosive Fässer, um mehrere Schurken auf einen Streich zu erledigen und erschießt in einem Teich schwimmende Fische, um sie später zwecks Energieauffrischung zu verspeisen.
Für panische Joypad-Aktionen sorgen schließlich Dynamitstangen werfende Dörfler – da helfen nur Wegrennen, rechtzeitiges in Deckung gehen beziehungsweise gezielte Schüsse. Trefft Ihr nämlich den fiesen Sprengmeister beizeiten ins Bein, fällt der Schurke zu Boden und der explosive Stab detoniert in seinen Händen. In der Nähe stehende Feinde beißen bei dem folgenden Feuerinferno praktischerweise gleich mit ins Gras.

Nessie lebt

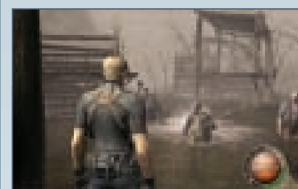
Einige sporadische Rätsel (vom Typ 'Drehe ein Ornament mehrere Male in die korrekte Richtung und öffne so einen weiteren Bereich des Levels') sowie krasse Headshots via Rifle-Gewehr später gelangen wir zum fulminanten Ende des ersten Abschnittes. Mit einem kleinen Boot schippert Leon hinaus auf einen See, wo ein riesiges Ungeheuer sein Unwesen treibt. Prompt kommt es zur Konfrontation mit der blutrünstigen Bestie: Mit gekonnten Harpunen-Würfen setzen wir dem Monstrum kräftig zu, einer Rammattacke können wir jedoch nicht rechtzeitig ausweichen – schwimmen ist angesagt! Wie wild hämmern wir auf den A-Knopf, um vor den tödlichen Beißangriffen wieder im Boot zu landen. Einige Zeit später haben wir das schuppige Biest niedergerungen, doch Leon ist stark angeschlagen, fühlt sich seltsam krank und hustet Blut. Ob das was mit der kurzfristigen Ohnmacht in den Händen mysteriöser Teufelsanbeter zu tun hat...? *os*



NGC Nessie lebt, aber nicht mehr lange: Der Boss des ersten Abschnittes fordert vollste Konzentration und gutes Timing.


NGC Der riesige Troll wartet hinter einem Holztor auf seinen Auftritt – einen Baum als Hiebwaffe bringt er gleich mit.

▪ ▪ ▪ Kauf mich! ▪ ▪ ▪
Zehn gute Gründe, warum Ihr "Resident Evil 4" haben müsst


So segelt Arthur dem Sega-Maskottchen mit Abstand davon

1. Episode 4 bietet sensationelle Grafik – konsolenübergreifend das bis dato stimmigste Videospiel.
2. Rollenspiel-Elemente und zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten verleihen Tiefgang.
3. Erstes "Resident Evil" ohne starre Kameraperspektiven.
4. Intuitive und eingängige Steuerung ermöglicht schnellen Einstieg sowie unkomplizierte Handhabung.
5. Eine packende Story motiviert zum steten Weiterspielen.
6. Überraschende 'Quick Time Events' sorgen für Abwechslung.
7. Selten zuvor habt Ihr eine dermaßen beklemmende Atmosphäre erlebt.
8. Exzellenter Surround-Sound und packende Geräuschkulisse.
9. Schwierigkeitsgrad variiert abhängig von Eurem Können.
10. Kompromisslose Splatter-Action für Erwachsene – voraussichtlich auch in Deutschland ungeschnitten!

Resident Evil 4

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

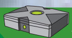
Gamecube

Entwickler:	Production Studio 4, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	April 2005

Digitaler Wahnsinn: "RE4" strotzt nur so vor beklemmender Atmosphäre und spektakulären Effekten.

Playstation-2-Alternative
Sieht nicht so sensationell aus, ist dafür aber online spielbar: **Resident Evil Outbreak File #2** lässt auf PS2 die Zombies tanzen.

Xbox-Alternative
Unter Schirmherrschaft von Ubisoft entsteht bei den "Alone in the Dark: The New Nightmare"-Machern die Horror-Action **Cold Fear**.


Playstation 2

Xbox

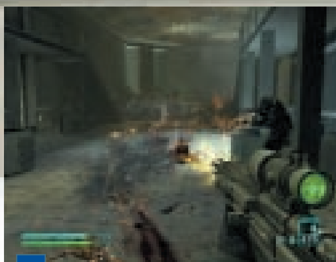


Area 51



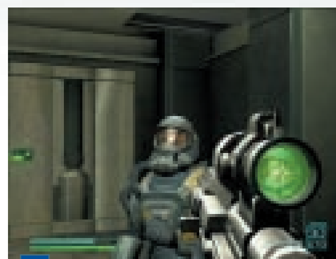
Konkurrenz für "Halo 2" & Co? MAN!AC wagt ein kurzes Probespiel mit Midways ambitioniertem Ego-Shooter.





PS2 Ob Käfer oder Mutant: Gegen die Alienplage hilft nur schweres Kaliber.

Alien-Alarm in Area 51: Statt friedlich in ihren Forschungstanks zu schlummern, haben Außerirdische Amerikas geheime Militärbasis überrannt und ein zerstörerisches Virus freigesetzt. Hilfe für die wenigen Überlebenden naht in Form des HAZMAT-Soldaten (HAZardous MATerials) Ethan Cole. Zusammen mit seinen Kameraden kämpft sich der Alienjäger auf der Suche nach einem Heilmittel durch die unterirdische Anlage. Was als Routineeinsatz beginnt, entwickelt sich schnell zum Spießrutenlauf: Mutierte Kreaturen, Horden von riesigen Alienkäfern sowie getarnte Black-Ops-Soldaten setzen dem kleinen Spezialtrupp gehörig zu. Coles Antwort darauf ist meist bleihaltiger Natur. Konventionelle Waffen wie Schrotflinte, Scharfschützengewehr oder MG – auf Wunsch auch beidhändig zu bedienen – bieten einen guten Schutz gegen die Alienplage, sind aber bei weitem nicht so effektiv wie extraterrestrische Meuchel-Methoden. Welch ein Glück, dass sich der HAZMAT-Soldat mit dem eingangs erwähnten Virus infiziert hat. Dieser härtet Cole nicht nur gegen Umwelteinflüsse wie Hitze oder Gas ab, sondern beschert ihm ein paar außergewöhnliche Fähigkeiten: Neben einer tödlichen Nahkampfattacke kontrolliert Cole einen Schwarm aggressiver Insekten, die per Knopfdruck zum Angriff übergehen.



PS2 Grafisch gefallen die mit Liebe zum Detail animierten Charaktere.

Begegnung der dritten Art

Doch nicht alle Aliens sind Euch feindlich gesinnt. Tief im Inneren der Anlage trefft Ihr auf den Außerirdischen Edgar. Fortan steht Euch die rätselhafte Kreatur mit nützlichen Tipps zur Seite. "Area 51" hält noch weitere Überraschungen parat: Auf Eurem Weg entdeckt Ihr Kulissen der offensichtlich gefälschten Mondlandung, kommt hinter das Geheimnis von Roswell und werdet Zeuge von Autopsien an Außerirdischen. Humor bewies Entwickler Inevitable auch bei der Synchronisation: Die Rolle des kauzigen Alien-Ratgebers Edgar fiel dem ebenso schrägen Schock-Rocker Marilyn Manson zu. Ex-"Akte X"-Star David Duchovny leiht dagegen Ethan Cole die Stimme. Zusätzlich zur Story-Kampagne werden beide Konsolen-Versionen einen Offline- und Online-Multiplayer-Modus bieten.

Ob "Area 51" "Halo 2" & Co. das Wasser reichen kann, lässt sich anhand einer kurzen Demoversion nur mutmaßen. Einen positiven Eindruck hinterließ die krachige SciFi-Ballerei aber auf jeden Fall. *jw*



PS2 Schau mir in die Augen: Mit einem gewaltigen Sprung katapultiert sich der grimmige Mutant vor Eure Flinte. Jetzt schnell den Abzug betätigen!

Area 51

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Inevitable, USA
Hersteller:	Midway
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	März 2005 [PS2]
	März 2005 [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Knallige Sci-Fi-Kost für müde Zocker: Optisch feine und atmosphärisch packende Ego-Ballerei mit Hit-Potenzial.

Gamecube-Alternative

Virtuelle Alienjäger kommen nächstes Jahr beim comichaften **Timesplitters: Future Perfect** auf ihre Kosten.



PS2 Auch wenn es danach aussieht, das Feuer schadet den Aliens nicht. Später geht's Euch dank Virusinfektion genauso.



PS2 Doppelt hält besser: Schnappt Euch ein herumliegendes MG und feuert beidhändig auf die anrückenden Außerirdischen.

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

HALO 2 + Action-Figur!

Battle Damaged Master Chief





Europaweit nur bei McMEDIA erhältlich!
Streng limitiert! Solange Vorrat reicht!

Diese einzigartige Halo 2 Sammleredition* enthält das Spiel Halo 2 + eine hochwertige Master Chief Action-Figur im „Battle Damaged Design".
Du sparst 20 Euro! Actionspiel für Xbox. USK: ab 16 Jahren. VÖ: 11.11.04
* Gilt nur bei Vorbestellung und Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 1.

Halo 2 Sammleredition
Gratis-Coupon auf Seite 2

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

McMEDIA – Die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele

Jetzt mit 11 megastarken

GRATIS-Coupons

McMEDIA

www.mcmedia.de

GRATIS-COUPON Nr. 1

Bei Vorbestellung des Spiels Halo 2 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du eine hochwertige Halo 2 Master Chief Action-Figur im exklusiven **„Battle Damaged Design" gratis!**

Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!
(Figur voraussichtlich ab 20.12.2004 verfügbar.)

SPAREN!!!





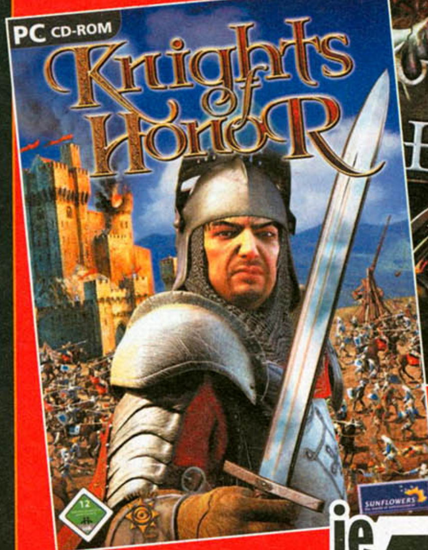
~~59,99~~

Def Jam: Fight for New York
Kampfspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe.
Für Xbox und GameCube je 54,99

54,99

Need for Speed Underground Platinum Rennspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.
Für Xbox und GameCube je 29,99, für PC 14,99

29,99





~~49,99~~

Knights of Honor
Strategiespiel für PC.
USK: ab 12 Jahren.

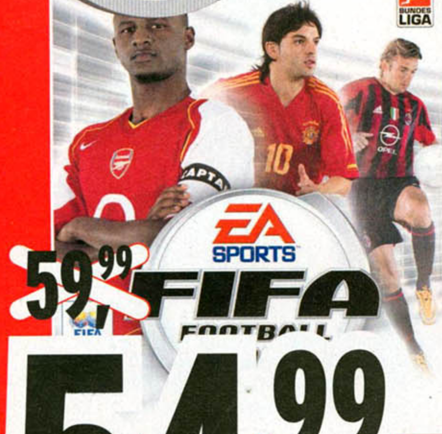
Armies of Exigo
Strategiespiel für PC.
USK: ab 12 Jahren.
VÖ: 02.12.04

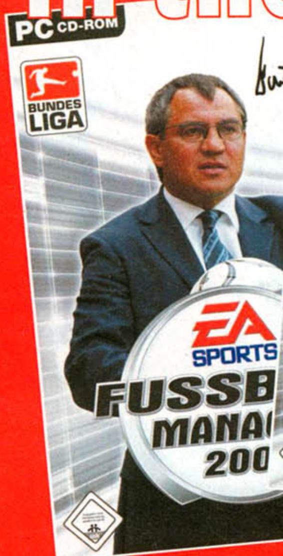
je **44,99**



it's in the game!

SPAREN!!!









~~59,99~~

54,99

FIFA 2005
Sportspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschr.
Für PSone 24,99, für Xbox und GameCube je 54,99, für GBA und PC je 44,99

Fußball Manager 2005
Simulation für PC.
USK: ohne Altersbeschr.
VÖ: 21.10.04
Für PS2 und Xbox je 54,99

NHL 2005
Sportspiel für PC.
USK: ohne Altersbeschr.
Für PS2, Xbox und GameCube je 54,99

NBA live 2005
Sportspiel für PC.
USK: ohne Altersbeschr.
VÖ: 28.10.04
Für PS2, Xbox und GameCube je 54,99

~~49,99~~

je **44,99**



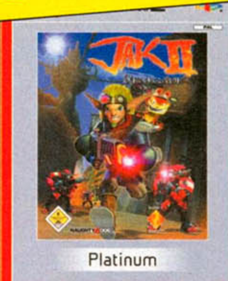
EA Sports-Lanyard Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 2. Solange Vorrat reicht!

GRATIS-COUPON Nr. 2

Beim Kauf eines EA Sports-Spiels und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein **EA Sports-Schlüsselband gratis!**

Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

SPAREN!!!





Jak 2: Renegade Platinum
Jump & Run für PS2.
USK: ab 6 Jahren.

Ratchet & Clank 2 Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: ab 12 Jahren.

~~59,99~~ je 29,99

EyeToy: Chat

Ab sofort: kostenlos* mit PlayStation 2 telefonieren! Sogar mit Bild!

EyeToy: Chat ist die erste Videofon-Applikation auf einer Videospielekonsole und eröffnet eine völlig neue Welt der Kommunikationsunterhaltung.

*Alles, was Sie brauchen, ist eine PS2, ein Netzwerkadapter, eine Breitband-Internetverbindung mit Flatrate,** eine EyeToy-Kamera und EyeToy: Chat. Ohne zusätzliche Gebühren können Sie jetzt mit EyeToy: Chat-Usern aus aller Welt per Liveübertragung audiovisuell kommunizieren oder spielen.
VÖ: 29.10.04

EyeToy: Chat inkl. Netzwerkadapter 29,99,
Eye Toy Chat inkl. Netzwerkadapter und Kamera 49,99

**Für einen Breitbandanschluss mit Flatrate entstehen Ihnen Kosten entsprechend den Tarifbestimmungen Ihres Anbieters.

19,99

PlayStation 2 – NUR ONLINE SPIELBAR – EyeToy Chat – Der Breitband-Kommunikator
- Live-Video-Chat
- Keine Telefongebühren
- Kostenlose Video-Nachrichten
- Anrufe nur auf Einladung
- Kindersicherung





Crisis Zone
Shooter für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe

Sly Raccoon 2 - Band Of Thieves
Actionspiel für PS2.
USK: ab 6 Jahren.
VÖ: 27.10.2004

je 59,99

WELTNEUHEIT! Werde Teil des Spiels!

PlayStation 2 – AUCH ONLINE SPIELBAR – TIF THIS IS FOOTBALL 2005

This is Football 2005
Sportspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.

TIF 2005 ist die weltweit erste Fußballsimulation, in der der PS2-Spieler mit der EyeToy USB-Kamera* sein Gesicht als 3D-Kopfmodell ins Spiel kopieren kann.

* Kamera ist nicht im Spiel enthalten.

59,99

Jetzt Vorbestellen!
Killzone + Rucksack

Exklusiv bei McMEDIA!

LIMITIERT!



Designänderung vorbehalten

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 3.
Solange Vorrat reicht!

Killzone
Actionspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe.
VÖ: 24.11.04

59,99

GRATIS-COUPON Nr. 3
Bei Vorbestellung des Spiels Killzone und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du einen exklusiven **Killzone-Rucksack gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!
3 McMEDIA

Mitspielen und gewinnen!

GEWINN-COUPON McMEDIA verlost 3 von weltweit 200 exklusiven Killzone Nixon Uhren im Wert von je 175 Euro!
Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an: McMEDIA, Stichwort „McMEDIA-Gewinnspiel", Daimlerring 4, 31135 Hildesheim. Oder im McMEDIA-Shop abgeben. Einsendeschluss ist der 15.11.2004.

Wie viele Gratis-Coupons enthält der McMEDIA-Herbstprospekt ?
- ☐ 3
- ☐ 5
- ☐ über 10

Maniac



Vorname: ____ Nachname: ____
Straße und Hausnummer: ____
Postleitzahl: ____ Stadt: ____
Abgegeben im McMEDIA-Shop: ____

McMEDIA

Teilnahmebedingungen:
Die Teilnahme ist unabhängig vom Kauf. Mitarbeiter von McMEDIA und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GRATIS-COUPON Nr. 4

Bei Vorbestellung des Spiels Mortal Kombat: Deception und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du **ein exklusives T-Shirt zum Spiel gratis!**

Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

Jetzt vorbestellen!



LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!

Mortal Kombat: Deception + T-Shirt

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 4.

Kampfspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe.
VÖ: November 04
Für Xbox 59,99

59,99

GRATIS!

Solange Vorrat reicht!

GRATIS-COUPON Nr. 5

Beim Kauf des Spiels Pro Evolution Soccer 4 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du (je nach Verfügbarkeit) ein **exklusives T-Shirt oder ein Schlüsselband zum Spiel gratis!**

Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!



LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!

Pro Evolution Soccer 4 + T-Shirt oder Schlüsselband

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 5.

Sportspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.
Für Xbox 59,99, für PC 39,99

59,99

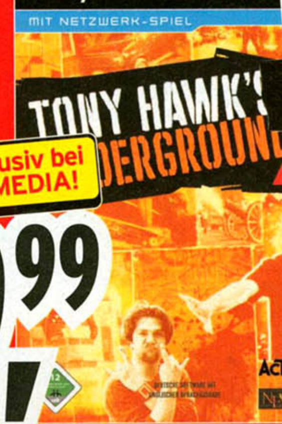
GRATIS!

Solange Vorrat reicht!

GRATIS-COUPON Nr. 6

Beim Kauf des Spiels Tony Hawk's Underground 2 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein **T-Shirt zum Spiel gratis!**

Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!



LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!

Tony Hawk's Underground 2 + T-Shirt

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 6.

Sportspiel für PS2. USK: ab 12 Jahren.
Für Xbox und GameCube je 59,99,
für GBA 44,99, für PC 39,99

59,99

GRATIS!

Solange Vorrat reicht!

GRATIS-COUPON Nr. 7

Beim Kauf des Spiels Flat Out und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du **ein "Anti Stress Car" zum Spiel gratis!**

Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!



LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!

Flat Out + Anti Stress Car

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 7.

Rennspiel für PS2.
USK: ab 12 Jahren.
VÖ: 05.11.04
Für Xbox 59,99, für PC 44,99

59,99

GRATIS!

Solange Vorrat reicht!



39,99

Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer

Inkl. 3 limitierte Sammelkarten!

Strategiespiel für GBA.
USK: ohne Altersbeschränkung.



29,99

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion

Inkl. 3 limitierte Sammelkarten!

Strategiespiel für PC.
USK: ohne Altersbeschränkung.



SPAREN!!!

~~59,99~~ **54,99**

Silent Hill 4 - The Room

Actionspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe.
Für Xbox 54,99, für PC 39,99

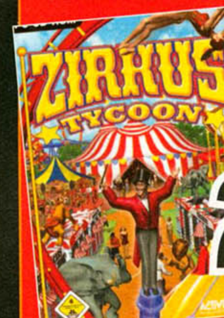


SPAREN!!!

~~59,99~~ **54,99**

Grosse Haie-Kleine Fische

Action-Adventure für GameCube.
USK: ab 6 Jahren.
PS2 und Xbox je 59,99, GBA 44,99, PC 39,99



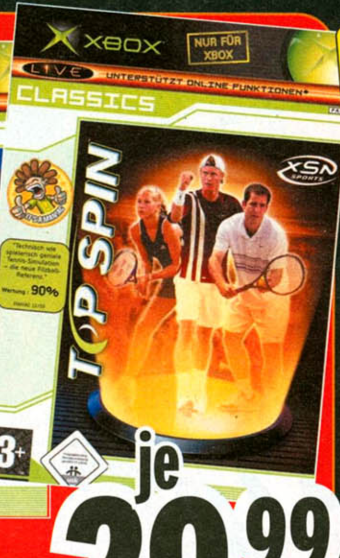
29,99

Zirkus Tycoon

Simulation für PC.
USK: ab 6 Jahren. VÖ: 28.10.04

SPAREN!!!





Counter Strike - Classics
Actionspiel für Xbox.
USK: ab 16 Jahren.

Project Gotham Racing 2 - Classics
Rennspiel für Xbox.
USK: ohne Altersbeschr.

Top Spin - Classics
Sportspiel für Xbox.
USK: ohne Altersbeschr.

~~59,99~~ je 29,99

SPAREN!!!



Fable
Rollenspiel für Xbox.
USK: ab 12 Jahren.

~~59,99~~ 54,99

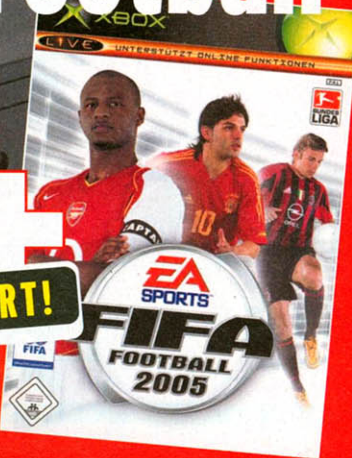
Xbox - FIFA Football 2005 Pack

SPAR-BUNDLE



+

LIMITIERT!



Xbox + 1 Controller + FIFA 2005

USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 28.10.04

169,-

Der Deal: GRATISSPIEL!

LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!

Xbox Live Starter Kit + Gratisspiel

59,99 ~~89,98~~

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 8.
Solange Vorrat reicht!

Komplettes Paket, um mit der Xbox online spielen zu können. Kopfhörer, Mikrofon, 3 online spielbare Demo-Spiele und 12 Monate Zugang zum Dienst Xbox Live inklusive. GRATIS: Beim Kauf des Starter Kits und Vorlage des Coupons gibt es ein Xbox-Spiel gratis dazu!

GRATIS-COUPON Nr. 8 Beim Kauf des Xbox Live Starter Kits und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du **ein Xbox-Spiel deiner Wahl gratis!** Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! Bitte das gewünschte GRATISSPIEL ankreuzen und im McMEDIA-Shop abgeben.







Vorname: ____________ Nachname: ____________

Straße: ____________

Postleitzahl: ____________ Stadt: ____________

Abgegeben im McMEDIA-Shop: ____________

8 McMEDIA

Maniac

Inkl. 5 limitierte Sammelkarten!





LIMITIERT!

je **44,99**

LIMITIERT!

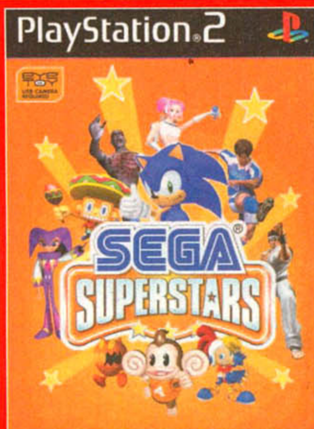
Duel Masters: Sempai Legends
Inkl. 5 limitierte Sammelkarten!
Strategiespiel für GBA.
USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 28.10.04

Duel Masters
Inkl. 5 limitierte Sammelkarten!
Strategiespiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 25.11.04



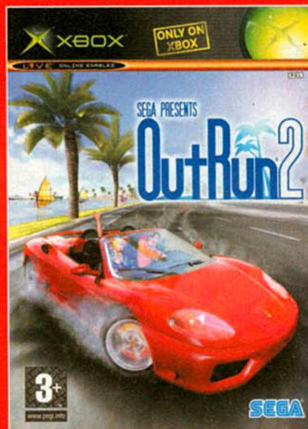
Duel Masters: Sempai Legends
Strategiespiel für PSone.
USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 25.11.04

19,99



SEGA Superstars - Eye Toy
Der ultimative Party-Spaß!
11 fantastische SEGA-Spiele für PS2.
Spielsammlung für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 21.10.04

39,99

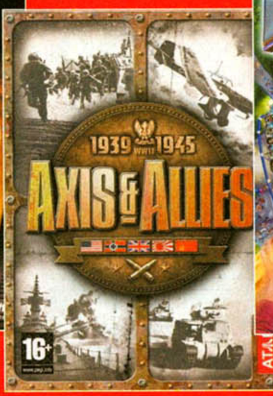


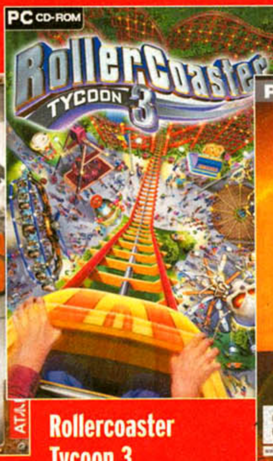
Out Run 2
Rennspiel für Xbox.
USK: ohne Altersbeschränkung.

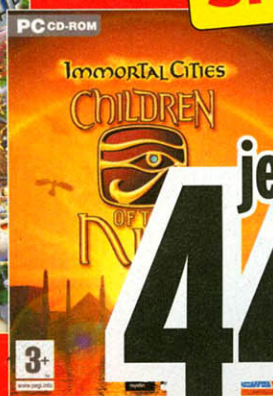
59,99

SPAREN!!!









~~49,99~~

je **44,99**

Sid Meier´s Pirates!
Action-Adventure für PC.
USK: stand bei Drucklegung nicht fest.
VÖ: 18.11.04

Top Spin
Sportspiel für PC.
USK: ohne Altersbeschr.
VÖ: 28.10.04

Axis & Allies
Strategiespiel für PC.
USK: stand bei Drucklegung nicht fest.
VÖ: 04.11.04

Rollercoaster Tycoon 3
Simulation für PC.
USK: ab 6 Jahren.
VÖ: 04.11.04

Kinder des Nils
Strategiespiel für PC.
USK: stand bei Drucklegung nicht fest.
VÖ: 18.11.04

McMEDIA

GRATIS-COUPON Nr. 9 Für diesen Coupon erhältst du die neuste Ausgabe der **McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD gratis!** Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr - inkl. spielbarer Demo des Toptitels **Knights of Honor**. Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Mit den brandaktuellen Top-Trailern **Medal of Honor: Pacific Assault, Starship Troopers, Full Spectrum Warrior**, Releaselisten, Spieletests u.v.m. Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! USK: ab 16 Jahren. Solange Vorrat reicht!

GRATIS!



Pokémon EX Trainer Kit dt.

Das EX Trainer Kit aus dem Pokémon-Sammelkartenspiel enthält alles, was du brauchst, um das Spiel zu erlernen und zu meistern. Inhalt: 2 Decks mit je 30 Karten aus dem EX-Zyklus (inkl. 2 Premiumkarten), 1 Spielunterlage, Schadensmarken und Marken für spezielle Zustände, 1 Regelheft und 1 Münze mit coolem Pikachu-Design.

SPAREN!!!

9,99 ~~12,99~~



Betritt die neue Welt des Pokémon-Sammelkartenspiels!

Pokémon EX Feuerrot & Blattgrün Booster dt.

EX Feuerrot & Blattgrün ist erhältlich in Boosterpackungen mit je neun zufällig sortierten Karten. Das Pokémon-Sammelkartenspiel ist geeignet für Kinder ab 10 Jahren. VÖ: Oktober 2004.



3,99

Pokémon EX Feuerrot & Blattgrün Themendeck dt.

Ein Themendeck enthält alles, was ein Spieler für das Pokémon-Sammelkartenspiel benötigt: ein spielfertiges Deck mit 60 Karten inklusive einer speziell ausgewählten Premiumkarte, ein Regelheft, eine Spielunterlage, eine Münze und verschiedene Spielmarken. Die beiden Themendecks können beliebig mit Karten aus den Boosterpackungen ergänzt werden. VÖ: Oktober 2004.



SPAREN!!!

9,99 ~~12,99~~

GRATIS-COUPON Nr. 10 (McMEDIA 10)

Beim Kauf eines Sammelkartenspiels und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du eine **Duel Masters Spielunterlage gratis!**

Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

Neue Karten für die heißesten Duel Masters Partien!

Duel Masters Evo-Exterminatoren Booster dt. + Spielunterlage

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 10. Solange Vorrat reicht!

Die Evo-Exterminatoren Boosterpäckchen mit jeweils 10 zufällig zusammengestellten Spielkarten und einer Puzzlekarte zum Sammeln bringen die Decks auf Trab und zeigen die coolsten Kreaturen! Kaijudo!

LIMITIERT!



4,99

Exklusiv bei McMEDIA!



Duel Masters Evo-Exterminatoren Themendeck dt.

Die Evo-Exterminatoren Themendecks sind der nächste Schritt für den neuen Duel Masters Spieler. Zwei verschiedene vorgefertigte 40-Karten-Decks ermöglichen, sofort loszuspielen. Jedes Themendeck enthält außerdem eine exklusive Premium-Karte und ein Regelblatt.



SPAREN!!

12,99 ~~14,99~~

GRATIS-COUPON Nr. 11 (McMEDIA 11)

Beim Kauf des Artikels „Warhammer 40.000 - Der Kampf um Macragge" und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein exklusives **Warhammer-Poster gratis!**

Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

Willkommen im Universum von Warhammer 40.000!

Warhammer 40.000 - Der Kampf um Macragge + Poster

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 11. Solange Vorrat reicht!

Die Box enthält alles, was du als Anfänger für den Einstieg in die Warhammer 40.000 Welt benötigst. Das Starterset wurde eigens für Anfänger konzipiert. Illustriertes Einführungsheft, Informationen über das Games Workshop Hobby, die Spielwelt, Tipps zum Zusammenbau und Bemalen der Modelle sowie Szenarios, die mit den zum Set gehörigen Miniaturen nachgespielt werden können. Ein Buch mit den kompletten Regeln. VÖ: 27.10.04

LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!





49,99

Warhammer 40.000 - Starterfarbset

Die Box enthält alles, was du für einen Einstieg in das Games Workshop Hobby benötigst. Das Starterset enthält Miniaturen, eine Bemalanleitung und die benötigten Farben, um alle Miniaturen des Sets detailgetreu zu bemalen. Die Miniaturen lassen sich später problemlos in deine Space Marine Armee integrieren. VÖ: 27.10.04

Das beliebte Tabletop-Strategiespiel

17,99





Wünsch dir was!

Der beliebte McMEDIA-Geschenkgutschein! Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft. Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

McMEDIA

HÄNDLERVERZEICHNIS

Unter www.mcmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen.



0

SPIELE-HABEL neu
Poststraße 11
01558 Großenhain
03522/527383

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

GAMES 04 neu
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

SPIELWAREN + ELEKTRONIK
Freiberger Str. 10
09496 Marienberg
03735/22810

1

GAME-PRESS-SHOP neu
Grunewaldstr. 44
10825 Berlin
030/66620717

VIDEO & GAME
Berliner Allee 106
13088 Berlin
030/96277777

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

MEDIA POINT
Zepernicker Chaussee 1
Forum Bernau
16321 Bernau
03338/766151

HERRMANN SPIELWAREN
im REIZ (Juncker-Str. 26)
16816 Neuruppin
03391/505924

2

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

FACHHAUS GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

3

PLAYERS GATE
Kaiserstr. 41
31134 Hildesheim
05121/696022

BECKMANN HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/8285-50

BULLDOG GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010

McMEDIA-SHOP
Obermarktstr. 10
32423 Minden
0571/9342398

McMEDIA-SHOP
Mittelstr. 17
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

McMEDIA-SHOP
Lange Str. 81
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

HOMMEL
Brunnenstr. 44
34537 Bad Wildungen
05621/4314

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
02772/51021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/987863

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
03923/787515

4

GAMELAND
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
02102/470473

SEIDEL
Rathausgasse 1
41747 Viersen
02162/34435

FLYING ARTS
FORUM CITY
45468 Mülheim
0208/384362

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf
02581/4193

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
02581/2603

PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

GÜNZEL
Mühlenstr. 1 + 2
49356 Diepholz
05441/988329

5

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

LET`S PLAY IT neu
Mühlentor 2
58636 Iserlohn
02371/836661

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Oelde
02522/4600

6

MINISTRY OF GAME neu
Louisenstr. 97
61348 Bad Homburg
06172/185785

MEDIASTORE
Wilhelminenstr. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstrasse 2 /Ecke
Busbahnhof
66482 Zweibrücken
06332/905400

MEDIASTORE
Robert Schuhman Str. 9c
68519 Viernheim
06204/9180800

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

8

SPORT BITTL
Georg-Reismüller-Str. 5
80999 München-Allach
089/89219148

HOPPALA
Abansberger Str. 46
84048 Mainburg
08751/3147

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

VIDEOSTORE
Kepserstr. 41
85356 Freising
08161/94963

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4
86150 Augsburg
0821/313134

PLAY IT!
In der Brandstatt 6
87435 Kempten
0831/17762

9

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

GIERSTER
Vilsvorstadt 15
94474 Vilshofen
08541/3979

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Österreich:

LA-LE-LU
Marktplatz 12
A-4170 Haslach a.d. Mühl
0043-7289/72148

SPIEL & CO.
Europastr. 1
A-5020 Salzburg
0043-662/528007

SPIELZEUG COMPANY neu
Fürbergstr. 18-22
A-5020 Salzburg
0043-662/643930

SCHENK
Salzburger Str. 9
A-5204 Straßwalchen
0043-6215/20106

SPIELZEUG COMPANY neu
Bahnhofstr. 4
A-5500 Bischofshofen
0043-6462/32914

FOX-HOUSE
Bahnhofstr. 19
A-8430 Leibnitz
0043-3452/84647

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

Italien:

ATHESIA
Stadtgasse 60
I-39031 Bruneck
0039-(0)474/554424

McMEDIA

Die führende Fachhandels-kooperation für Video- und Computerspiele

SIE SIND GAMES-HÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital?
Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

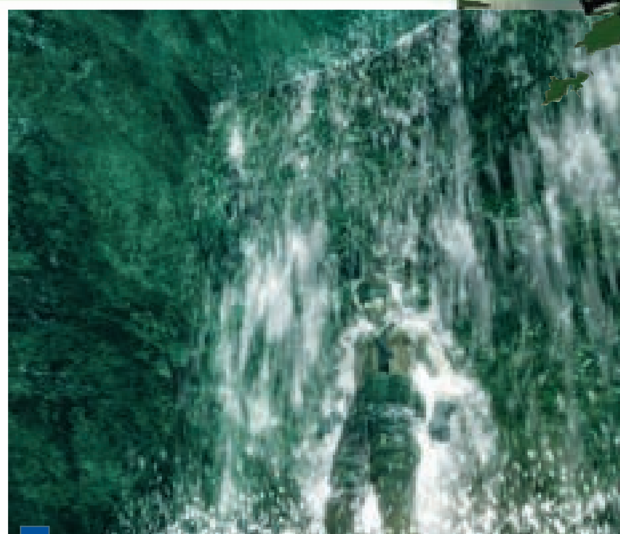
KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 · Fax: 05121/761727 – E-Mail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

VIDEO AUF DVD!

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Neue Fakten, neue Eindrücke: MAN!AC nahm Konamis heiß ersehntes Schleich-Epos unter die Lupe.

Gab es bisher nur kurze Einblicke in Story und Spielmechanik, durften wir kürzlich bei Konami ausführlich mit Snake die Welt von "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" erkunden. Nach der bekannten Dschungel-Episode landen wir ein weiteres Mal im russischen Urwald. Am Missionsziel hat sich indes nichts geändert: Snake soll immer noch den Wissenschaftler Sokolov aus einer sowjetischen Forschungsstation befreien. Stattdessen trifft er aber auf seinen ehemaligen Mentor The Boss. Von ihr gedemütigt und unbewaffnet zurückgelassen, macht sich Snake zum Treffpunkt mit seinem Kontaktmann auf. Dieser entpuppt sich sowohl als aufreizende wie mysteriöse Dame namens EVA.



PS2 Wasserspiele: Hinter dem Wasserfall kann sich Snake nicht nur verstecken, er schützt ihn auch vor Pains Hornissen.

Mit Liebe zum Detail

Neben Einblicken in die verworrene Story von "MGS 3" konnten wir auch einige der neuen Spielelemente – beispielsweise das Heilsystem – unter die Lupe nehmen. Um sich nach einem Kampf zu heilen, verputzt Snake etwa nicht mehr handliche Rationen. Stattdessen gibt es für jedes Wehwehchen die passende Behandlung: Bei Verbrennungen hilft eine Salbe, Schussverletzungen müssen desinfiziert sowie bandagiert werden, während gebrochene Knochen eine Schiene benötigen. Selbst für banale Probleme wie Blutegel ist vorgesorgt. Entfernt Ihr die Parasiten nicht mit einer brennenden Zigarre, zehren diese beständig an Snakes Lebensenergie. Dauerhaften Schaden trägt Snake auch durch Schlangenbisse und Vergiftungen von nicht bekömmlichem oder verfaultem Essen davon. Für diesen Fall befinden sich zahlreiche Sera und Tinkturen in Eurem Inventar.

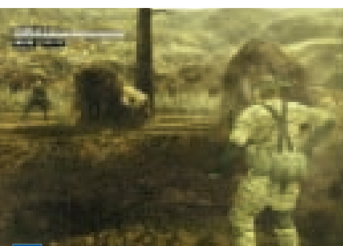
Um Snake bei Kräften zu halten, kommt Ihr nicht umhin, entweder ein kurzes Schläfchen zu halten oder etwas zu essen. Zwar beherbergt der Urwald ein reichhaltiges Nahrungsangebot, doch nicht alles was sich findet, ist auch essbar. Während Ratten, Kaninchen und Krabben ein kulinarisches Festmahl ergeben, sind Schlangen, Pilze und exotische Früchte nur mit Vorsicht zu genießen. Den Digi-Helden aufgrund der Vergiftungsgefahr gleich auf Diät zu setzten, ist weniger ratsam. Schwindet Snakes Ausdauer durch Nahrungsentzug, erholt er sich von Verletzungen langsamer und seine Zielgenauigkeit nimmt ab. Zudem knurrt ihm unüberhörbar der Magen, was ihn an feindliche Soldaten verraten könnte. Auch ohne störende Körpergeräusche ist es schon schwer genug, dem ausgebufften Feindkader zu entgehen. Trotz schicker Tarnklamotten für jeden Untergrund lauft Ihr dem Gegner regelmäßig in die Arme. Schuld sind die festen Kamerawinkel, die das Sichtfeld auf wenige Meter beschränken. Statt wie beim Schleich-Konkurrenten "Splinter Cell" dank drehbarer Kamera alles im Überblick zu behalten, schaltet Ihr alle paar Meter in die Ego-Perspektive, um die Umgebung zu sondieren.



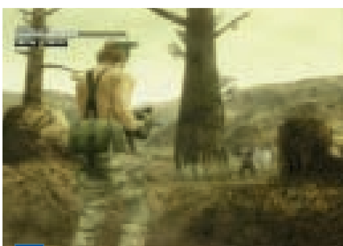
PS2 Wenn schleichen nicht hilft, greift Snake zum Maschinengewehr.



PS2 Oben auf einem Dach können die Feinde leichter ausgemacht werden.



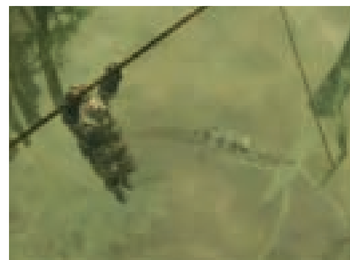
PS2 Der erste Zwischenboss Ocelot scheut den Nahkampf mit Snake.



PS2 Showdown: Revolver Ocelot fordert Snake zum Duell.



PS2 Unter Strom: Sucht nach einem Loch im Elektrozaun, um Dschungelkämpfer Snake unverletzt auf die andere Seite zu bringen.





PS2 Hangelnd an einem Seil entgeht Ihr gefahrlos den Krokodilen.



PS2 Die Fackel leuchtet nicht nur atmosphärisch die Höhle aus, das Licht enthüllt auch grausige Details. Wer hat den armen Kerl wohl getötet?

▪ ▪ ▪ Blick in die Vergangenheit ▪ ▪ ▪

Ein Stelldichein wichtiger Personen von "Metal Gear Solid 3: Snake Eater"

Jung, draufgängerisch und vorlaut: **Revolver Ocelot** muss noch viel lernen, bevor er Snake im Kampf die Stirn bieten kann.



Anstelle der Kontaktperson ADAM trifft Snake auf die liebreizende **EVA**. Doch vorerst interessiert sich Snake mehr für eine Waffe als für die leicht bekleidete Dame.



The Boss: Snakes ehemaliger Mentor hat scheinbar die USA verraten und arbeitet nun auf sowjetischer Seite. Oder verfolgt sie doch nur ihre eigenen Interessen?

Der von Insektenstichten zernarbte **Pain** hat die Fähigkeit, einen Schwarm Hornissen zu Angriffs- und Verteidigungszwecken zu kontrollieren.



Der brillante Wissenschaftler **Sokolov** beantragt in USA Asyl, weil er Angst vor seiner eigenen Erfindung, dem urtümlichen Metal Gear **Shagahod** hat.



Kommt es zum Kampf, stehen Snake mehrere Möglichkeiten zur Verfügung: taktischer Rückzug, rüde Ballerei oder 'Close Quarter Combat'. Vor allem zu Beginn des Abenteuers greift Ihr mangels durchschlagendem Waffenarsenal auf letztere Variante zurück. Nehmt die Feinde in den Schwitzkasten, greift sie mit dem Messer an oder verpasst ihnen einen Schlag mit den Fäusten oder der Pistole. Großkalibrige Waffen eignen sich dagegen nicht für den Nahkampf. Diese kommen vielmehr bei den zahlreichen Zwischenbossen zum Einsatz.

Showdown unter Erde

Zu Euren Nemesis' zählen unter anderem der noch junge Revolver Ocelot sowie die selbst ernannten Söhne von The Boss mit den ominös klingenden Namen The Pain, The Sorrow, The Fury, The Fear und The End. An Mister Schmerz und dem großmäuligen Ocelot durften wir uns bei Konami selbst versuchen. Der Kampf gegen den Revolver-Liebhaber erinnert frappierend an die erste Begegnung mit Olga in "MGS 2": Eine Schlucht trennt Snake von seinem Widersacher, der unaufhaltsam von einer Deckung zur nächsten spurtet. Das kurze Kampf-Intermezzo wird jäh unterbrochen, als ein aggressiver Hornissenschwarm Snake zum Sprung über die Klippe zwingt. Hier landet er in einer Wasser überfluteten Höhle beim Herrn der Hornissen, The Pain. Dieser legt deutlich kreativere Angriffsmethoden an den Tag: Zum einem hetzt er seine Insekten auf Euch, zum anderen teilt er mit Granaten und Maschinenpistole aus. Mit dem Tod von The Pain verlassen wir Konami auch wieder um eine Erkenntnis reicher: "MGS 3" kommt nicht ohne Kameraschwächen aus, kann aber dank vieler ausgefallener Ideen und abwechslungsreicher Szenarien überzeugen. *jw*

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2005

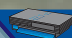
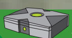
Rumble in the Jungle: Trotz kleiner Macken präsentiert sich Snakes neueste Schleich-Episode durchweg gelungen.

Xbox-Alternative

Schleichexperten auf der Xbox freuen sich auf Sam Fishers nächstes Abenteuer **Splinter Cell: Chaos Theory** im März 2005.

Gamecube-Alternative

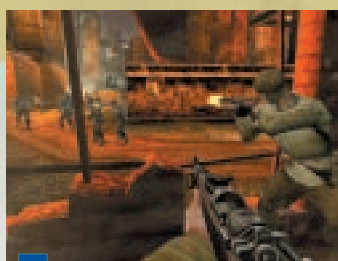
Das kommende **Splinter Cell: Chaos Theory** ist auch die erste Wahl für Schatten-Abenteurer auf dem Spielewürfel.


Playstation 2

Xbox

Gamecube

Call of Duty: Finest Hour

Fish & Chips und eine Bootsfahrt – MANIAC besuchte "Call of Duty: Finest Hour"-Entwickler Spark in London.


PS2 Gelegentlich helfen Euch KI-Soldaten. Meist kämpft Ihr aber alleine.

Engländer lassen keine Gelegenheit aus, ihren besonderen Sinn für Humor unter Beweis zu stellen: So geschehen während eines Presse-Events in der britischen Metropole London, als deutsche Videospiel-Journalisten von Schauspielern, gewandet in Uniformen aus dem Zweiten Weltkrieg, empfangen wurden. Nach einer Rundfahrt im quietschgelben Amphibienfahrzeug über die Themse, ging es anschließend unter freudigem Kriegsgesang in einen Luftschutzbunker. Anlass der Maskerade: Spark Unlimited und Activision luden zum Probespiel des Weltkriegs-Ego-Shooters "Call of Duty: Finest Hour". In drei Levels durften wir als russischer Frontsoldat, Panzerkommandant sowie britischer Sprengstoffexperte die Qualität der kommenden Konsolen-Knallerei testen.

Drei stahlharte Profis

Nach einem furiosen Auftakt, der atmosphärisch an Spielbergs Kriegsdrama "Der Soldat James Ryan" erinnert, kämpfen wir uns als russischer Soldat durchs zerstörte Stalingrad. Unser Vormarsch wird nicht nur von deutschen MG-Stellungen und Scharfschützen erschwert, auch die ruinierten Gebäude behindern die Bewegungsfreiheit. Mehr Platz bietet der anschließende Sturm auf einen deutschen Bunker. Doch gleichzeitig sitzen wir hier wie auf dem Präsentierteller. Jetzt heißt es schnell die Deckung angrenzender Schützengräben zu suchen und sich unauffällig Richtung verschanzter Reichssoldaten durchzuschlagen. Rückendeckung erhalten wir von der hübschen wie tödlichen Scharfschützin Tanya. In späteren Levels übernehmt Ihr selbst die Kontrolle der Sniper-Lady und helft eingekesselten Kameraden aus der Klemme. Der Bunker befindet sich trotz heftigem Widerstand der Reichsarmee inzwischen in russischer Hand. Die Freude währt nur kurz, denn schon der nächste Einsatz treibt uns die Schweißperlen auf die Stirn. Auf einem Flugfeld gilt es die feindliche Luftwaffe an der Flucht zu hindern. Dazu satteln wir erstmals auf einen Panzer um. Doch auch die Deutschen fahren schweres Geschütz auf: Kaum dass wir den Flugzeughangar verlassen haben, hagelt es Panzerabwehr-Geschosse. Ein Wechsel in die Third-Person-Perspektive bringt Klarheit, wo der Feind lauert. Unterwegs mit dem fahrbaren Untersatz stehen Euch gar drei Sichtmodi zur Auswahl: Neben übersichtlicher Außenkamera könnt Ihr Kanone und aufgesetztes MG jeweils aus zwei verschiedenen Ego-Perspektiven bedienen. Während die Ballereien leicht von der Hand gehen, fällt die Steuerung des tonnenschweren Gefährts gewöhnungsbedürftig aus. Der vom Tank separat zu bedienende

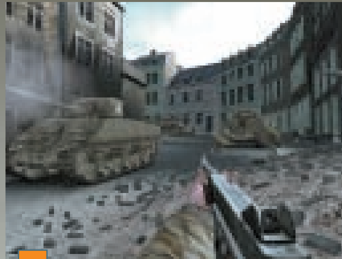

PS2 Leicht bekleidet, aber schwer bewaffnet macht sich Euer virtueller Soldat in der sengenden Sonne Afrikas über die deutschen Flugzeuge her.




PS2 Ansichtssache: Im Panzer zieht Ihr wahlweise aus zwei Ego- oder einer Third-Person-Perspektive in die Schlacht.

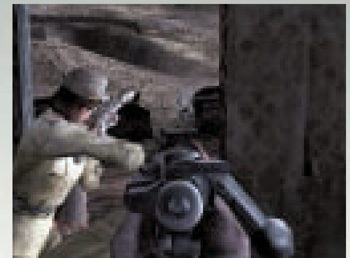



NGC Clevere Soldaten: Während der Kollege die Wand als Deckung nutzt, ...


NGC ...rücken wir im Schutz von drei Panzern in die Stadt vor.


NGC Wer die deutschen Flieger vom Himmel holen will, braucht schweres Geschütz: Ein Panzer oder die Flugabwehrkanone sind die richtige Wahl.


XB Beklemmend realistisch: "Call of Duty: Finest Hour" überzeugt nicht nur mit einer detailgetreuen Darstellung vom Krieg zerstörter Städte, sondern zieht den Spieler auch atmosphärisch vom ersten Moment an in den Bann.




XB Kollegin Tanya gibt via Scharfschützengewehr Feuerschutz.

Geschützturm sorgt anfangs für Verwirrung.
Ein Panzer erwartet uns auch im letzten der spielbaren Levels – allerdings als Gegner. In einem afrikanischen Dorf rollt der Koloss zur Unterstützung der Wehrmacht ein. Mit einer gut platzierten Haftmine schafft Euer Alter Ego, der britische Sprengstoffexperte Edward Carlyle, auch dieses Problem aus der Welt, während sich Eure KI-Kollegen den verbleibenden Deutschen widmen. Die Digi-Kämpfer liefern nicht nur fleißig Feuerschutz, Ihr dürft einem einzelnen Soldaten auch einfache Befehle erteilen oder bei kritischer Gesundheit mit einem Health-Pack nachhelfen.

Bombastische Stimmung

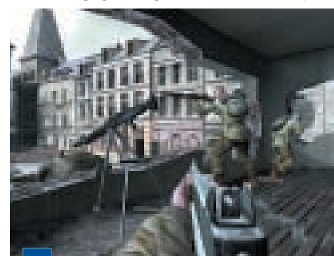
Die uns gezeigten Levels repräsentieren zwar nur einen kleinen Teil von drei umfangreichen Kampagnen, lassen aber konkrete Rückschlüsse auf das im November erscheinende Spiel zu. Während uns die Präsentation dank bombastischer Orchestermusik und effektvoller Grafik überzeugte, hatte die Vorabversion von "Call of Duty: Finest Hour" noch mit einigen technischen Macken wie dümmlichen KI-Gegnern oder langwierigen Panzermissionen zu kämpfen. An diesen und ähnlichen Problemen arbeitet Spark derzeit mit Hochdruck, um ein rundweg gelungenes Shooter-Spektakel abzuliefern. Ein erster Eindruck vom angekündigten Online-Multiplayer-Modus blieb uns leider verwehrt. *jw*

Der Funke ist übergesprungen

Wer verbirgt sich hinter Spark Unlimited?


Stilecht: Chefentwickler Scott Langteau tauchte ebenfalls uniformiert auf.

Mangelnde Erfahrung in puncto historische Ego-Shooter kann man Spark Unlimited nicht vorwerfen. Setzt sich doch ein Großteil des kalifornischen Entwicklerteams aus ehemaligen EA- respektive "Medal of Honor"-Mitarbeitern zusammen. Seit Firmengründung im August 2002 arbeitet Spark an der Konsolen-Umsetzung des von der Presse gefeierten wie kommerziell erfolgreichen PC-Shooters "Call of Duty". "Finest Hour" wird aber mehr als schnöder Abklatsch: Spark gestaltet das Spiel von Grund auf neu und passt es den Konsolen-Gegebenheiten an.


PS2 Bei einer Gegnerübermacht hilft ein stationäres Maschinengewehr.

Call of Duty: Finest Hour

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2 · Xbox · Gamecube

Entwickler:	Spark, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [NGC]

Atmosphärisch dichtes Kriegs-Szenario, das für abwechslungsreiche wie actionlastige Frontmissionen bürgt.


NEWOOD

VIDEO AUF DVD!

Wanda and Colossus

Gigantische Steinmonster als lebendiger 3D-Spielplatz: Die Entwickler des außergewöhnlichen "Ico" überraschen PS2-Abenteurer mit einem innovativen Software-Konzept.

Obwohl von der Fachpresse in aller Welt mit Wohlwollen bedacht, blieb "Ico" der kommerzielle Erfolg verwehrt – nur wenige PS2-Besitzer gaben der ungewöhnlichen Mixtur aus Puzzle- und Hüpfspiel die verdiente Chance. Diejenigen, die beherzt zugriffen, wurden mit einzigartiger Atmosphäre und atemberaubender Level-Architektur belohnt, aber leider auch durch teils nervige Kämpfe gegen feinstoffliche Wesen verärgert.

Rolling Stones

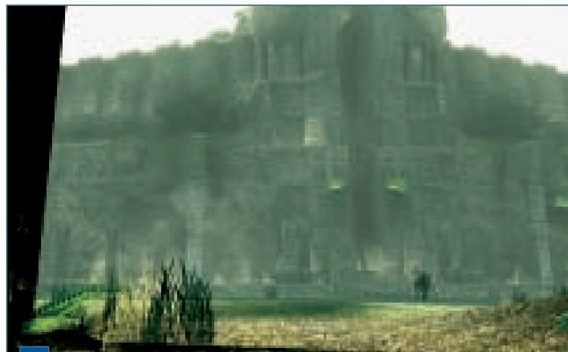
In "Wanda and Colossus" (so der vorläufige Arbeitstitel) sind die Widersacher alles andere als feinstofflich. 'Fighting a giant enemy' – 'Einen gigantischen Feind bekämpfen', lautet die von den Entwicklern ausgegebene Maxime. Und dieses Motto wird in aller Konsequenz umgesetzt: Denn anders als sonst üblich dienen turmhohe Opponenten nicht als Endbosse eines Abschnittes, sondern fungieren als eigenständiger, lebendiger Level.
"Wie bitte? Ich nix verstehen!" Gut, dann stellt Euch eine riesige, fast ebene Landschaft vor, gegliedert durch sporadische Steinhügel – ähnlich der Rohan-Ebene in "Der Herr der Ringe". Auf dem Rücken eines Pferdes reitet Ihr als männlicher Held frei durch



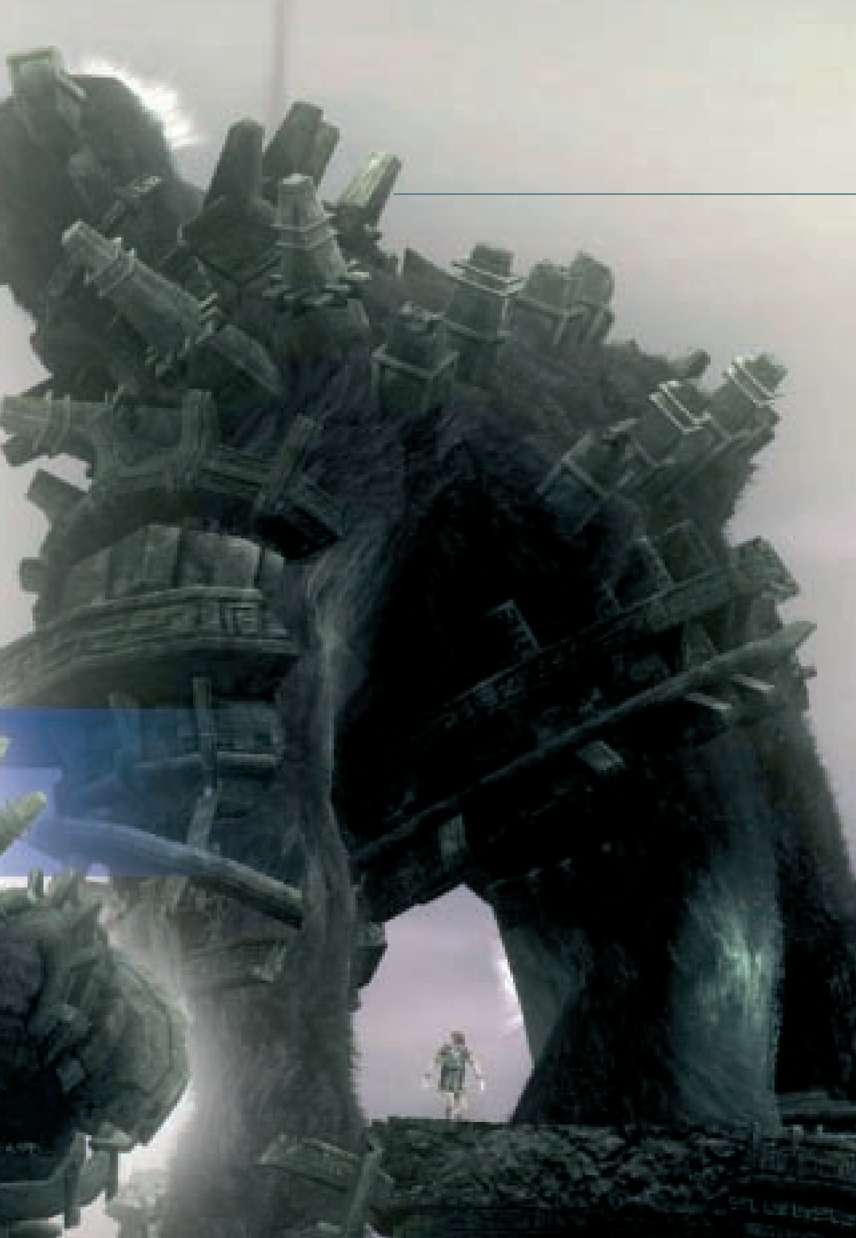
PS2 Da guckst du! Bevor Euch der träge Koloss wieder abschütteln kann, lauft Ihr vorsichtig in Richtung Arm.



PS2 Und jetzt gut festhalten: Den Schlag mit der riesigen Schaufelhand nutzt Ihr geschickt, um den ersten Schritt gen Besteigung des Steinmonsters zu tun.



PS2 Die "Ico"-Entwickler bleiben sich treu: Monumentale Bauten sind auch ein Markenzeichen von "Wanda and Colossus".





PS2 Fast am Ziel: Über das griffige Fell gelangt Ihr zum Schädel, wo Euer Alter Ego das Schwert auspackt und dem Steinmonster-Treiben ein Ende bereitet.

PS2 Geschafft: Ein wagemutiger Sprung hat Euch auf den steinernen Gürtel in der Mitte des Giganten gebracht. Jetzt fix zum Rücken Eures Gegners und weiter zum verwundbaren Kopf (leuchtende Stelle).

die fahl beleuchtete 3D-Welt, stets auf der Suche nach den mysteriösen Steinwesen aus vergangenen Tagen. Und plötzlich ist es soweit. Der Boden bebt, Gras und Erde fliegen durch die Luft, der zum Vorschein kommende Fels beginnt zu leben. Das Grollen steigert sich zu einem infernalischen Getöse und der Himmel verdunkelt sich – ein uraltes Steinmonster so hoch wie ein Wolkenkratzer steht bedrohlich vor Euch.

Zu dumm, in Eurer Welt müssen Dynamit und Stinger-Rakete erst noch erfunden werden. Nur mit einem Schwert bewaffnet stellt sich der langhaarige Held dem Riesen entgegen – "Irgendwo hat das Ding schon seinen schwachen Punkt", geht Euch durch den Kopf. Um den zu finden, müsst Ihr auf Tuchfühlung gehen. Glücklicherweise zieren das gigantische wandelnde Monster steinerne Ringe sowie kunstvolle Aufbauten, ein gefundenes Fressen für gewandte Kletterer. Also ran an den Feind und beherzt zugepackt: Festgeklammert am Fuß des Ungetüms reißt Euch die Fliehkraft bei jedem Schritt des Titanen hin und her – Bergsteigen auf beweglichem Untergrund, das kann ja heiter werden!

Gipfelstürmer

Doch davon lässt sich Euer Alter Ego nicht abschrecken, im Gegenteil. Schließlich ist das Sterben der Steinriesen direkt verknüpft mit der Wiedererweckung seiner Liebsten. Und so klettert Ihr unbeirrbar gen Oberkörper des Feindes – die Ferse als verwundbarer Punkt gehört einzig und allein ins Reich der griechischen Sagen.

Beim Gipfelsturm stehen dem digitalen Reinhold Messner diverse Routen offen: Gelangt zum Beispiel mit einem mutigen Sprung von den vor und zurück schwingenden Armen auf den Felsengürtel in der Körpermitte. Weiter geht's auf die Rückseite, wo Ihr über aufragende Zinnen und griffiges Fell Richtung Schultern kriecht – die verletzliche Stelle des Giganten ist nicht mehr fern! Folgt dem blauen Leuchten nach oben zum Hinterkopf, hier hat Euer beschwerlicher Aufstieg sein Ende. Mit dem Schwert macht der kleine Held dem scheinbar übermächtigen Stein-Goliath schließlich den Garaus.

Alternativ hättet Ihr Euch auch über den Arm zur Schulter und von dort zum Schädel vorkämpfen können. Allerdings wäre bei dieser Vorgehensweise die Absturzgefahr deutlich höher gewesen, da sich die oberen Gliedmaßen rasanter bewegen als der Rücken. Praktisch: Im Gegensatz zu den fixen Perspektiven in "Ico" dürft Ihr in "Wanda and Colossus" die virtuelle Kamera nahezu jederzeit drehen und kippen. Bei den sich ständig ändernden Winkeln und Sichtbereichen ein unerlässliches Muss.

Obwohl der erste Unhold das Zeitliche gesegnet hat, seid Ihr noch weit entfernt vom Happy End: Viele weitere Monstrositäten harren ihrer Entdeckung und der anschließenden Vernichtung. Das skurrile Gegner-Potpourri reicht vom Gürteltier-artigen Kriecher über Wolkenkratzer hohe Titanen bis hin zu fliegenden Drachengeschöpfen – Abwechslung scheint garantiert.

Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass bei "Wanda ans Colossus" mehr PS2-Fans das Portmonee zücken und sich das vielversprechende Abenteuer nach Hause holen. Innovative Ideen und ausgefallenes Leveldesign sind in Zeiten von Lizenzversoftungen und Sequel-Wahn nämlich akut vom Aussterben bedroht. *os*

Wanda and Colossus

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Sony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2005

Da kommt was Großes auf uns zu: gewohnt stylisches wie innovatives Action-Abenteuer der "Ico"-Macher.

Xbox-Alternative

Eine direkt vergleichbare Alternative ist nicht in Sicht. In Ubisofts **Prince of Persia 2** dürft Ihr aber ebenfalls gegen Riesengegner antreten.

Gamecube-Alternative

Für Würfel-Spieler gilt dasselbe wie für Xbox-Besitzer: Genießt in **Prince of Persia 2** opulente Level-Architektur und mächtige Endbosse.

Baten Kaitos

Exotische Wesen, magische Schwebewelten und leuchtende Farben: Namco bringt Fantasie ins Rollenspielland!

Über Namcos außergewöhnliches Fantasy-Abenteuer "Baten Kaitos" haben wir schon in Ausgabe 09/04 berichtet, damals waren die Informationen aber noch recht vage. Ihr spielt eine Seele, legt Karten und das ganze soll ein Rollenspiel sein – darunter konnten wir uns natürlich nichts wirklich Konkretes vorstellen. Deshalb haben uns Nintendo und Namco direkt in die Spieleschmiede der Macher Monolith eingeladen, vor Ort und im Gespräch mit den Entwicklern ließen sich einige Unklarheiten beseitigen. Die News aus erster Hand reichen wir hiermit prompt an Euch weiter!

Zauberwelt

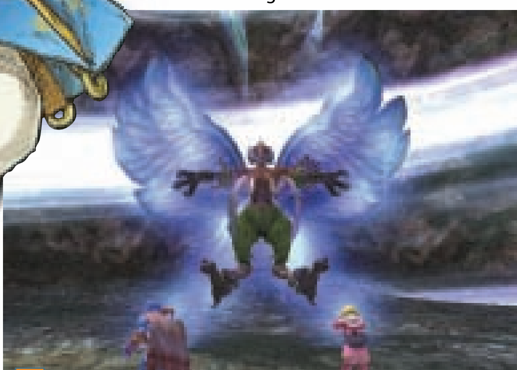
"Baten Kaitos" will nicht nur einfach anders sein: Das Monolith-Team möchte endlich mal ein Rollenspiel nach eigener Regie machen! Das beginnt schon bei der magischen Abenteuerwelt, in der schwebende Inseln zwischen den Dimensionen wechseln oder von einem Energieschild umgeben sind – genannt das 'Land der Illusionen' und die 'Regenbogen-Nation'. In dieser farbenprächtigen Zauberwelt voller Wunder und exotischer Wesen gibt es aber auch einen grimmigen Unruhestifter: Imperator Geldoblame stellt mit seinen Truppen die Welt auf den Kopf, um die End-Magnuse zu finden – in diese mächtigen Zauberplatten wurden einst finstere Götter verbannt. Ein echtes Pulverfass also, mit dem der Imperator sicher nichts Gutes im Schild führt. Zum Glück kennt Heldin Xelha seine Pläne und stiehlt ihm den Magnuskompass, mit dem sich die Zauberplatten aufspüren lassen. Zu ihr stößt Rabauke Kalas, dessen Benehmen oftmals zu wünschen übrig lässt: Er will sich an den Mördern seiner Eltern rächen. Natürlich folgen weitere Party-Freunde wie Anglerin Gibari und Rätselwesen Mizuti.



NGC Beim Dragon-Uppercut wütet tatsächlich der Drache: Die spektakulärsten Manöver entfesseln nur gute Freunde von Kalos.

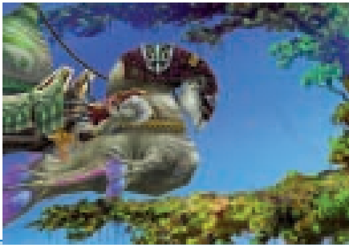
Magnus statt Karten

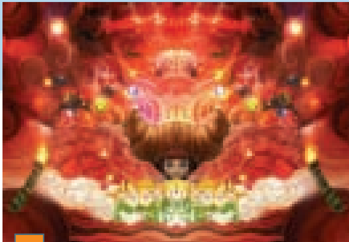
In der Welt von "Baten Kaitos" gibt es aber nicht nur die End-Magnus, sondern auch noch über 1.000 andere: Sie sehen aus wie Karten, stellt sie Euch aber besser als Stellvertreter


NGC Nicht nur Farbenpracht verwöhnt das Auge: Manch Obermotz vermag Euch mit seinem Antlitz zu verschrecken.



NGC Achtet auf die Hintergrundfarben der Magnuse: Gleichfarbige lassen sich zu Combos verknüpfen.





NGC Mächtige Flugfische ziehen Schiffe und gehörnte Pummelorakel verblüffen Euch: Allein wegen dem prächtigen wie eigenwilligen Design macht "Baten Kaitos" Lust auf mehr.



NGC Blick durch die Party-Girlanden: In den aufwändigen 3D-Landschaften bezaubert "Baten Kaitos" auch mit eindrucksvollen Perspektiven.

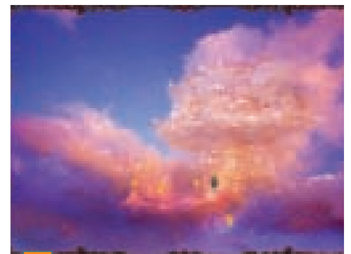


NGC So stellt man sich das Honigkuchenland vor: Die märchenhaften Traumwelten sind deutlich farbenfroher als die Umgebung anderer Rollenspiele.

oder Container vor. Magnuse repräsentieren in dem Rollenspiel sowohl Waffen und Zauber, als auch übliche Gegenstände wie Schmuckstücke oder Nahrung: Spielt Ihr das Schwert aus, bedeutet das für das Kalas 'Schlag zu!'. Dabei bleibt die Logik auf Item-Basis: Eine Apfel-Karte verschwindet beim Verzehr, während ein Zauber immer wieder funktioniert. Bei näherer Betrachtung ist das System gar nicht unpraktisch, denn so entfallen viele der in anderen Rollenspielen inflationär auftretenden Textmenüs: Statt einem Sack voll Ausrüstung arrangiert Ihr nur ein paar Karten. Magnuse sind allerdings keine magische Konserve, so verändern sich viele Gegenstände mit der Spielzeit. Grüne Bananen werden reif und verfaulen, nur schmackhafte Exemplare heilen die Helden – clevere Krieger verfüttern den Unrat an ihre Feinde, wohl bekomm's! Ihr findet aber allerlei wertvolle Schätze, die Ihr verkaufen solltet, bevor sie rosten.
Magnuse organisieren das Rollenspiel nicht nur einfacher, sie eröffnen im Vergleich zum Item-System anderer Titel auch völlig neue Möglichkeiten: Wenn ein "Final Fantasy"-Held mit zwei verschiedenen Schwertern nacheinander angreifen will, muss er eine Runde für den Waffenwechsel einlegen. Mit Magnusen spielt Ihr die beiden Schwerter einfach der Reihe nach aus, so lassen sich atemberaubende Combos entfesseln. Das klappt natürlich nicht mit jeder Waffe und jedem Zauber, die Paare müssen kompatibel sein. Ihr ahnt, worauf das hinausläuft: Ihr steuert die Helden im Kampf zwar nicht aktiv, könnt aber einzelne Manöver aktivieren und sogar komplexe Team-Combos arrangieren – ohne auch nur durch ein Menü zu klicken. Timing spielt vor allem in der Defensive eine große Rolle, denn wer schnell die Wasserzaubermagnus legt, kann den nahenden Feuerball in letzter Sekunde löschen.

Die Macht der Seele

Bleibt noch das Rätsel um die Seele, der Ihr Leben einhauchen sollt: Wie eine innere Stimme beratet Ihr Euch vor markanten Geschehnissen mit dem Kalos, der dann – mit etwas Glück – nach Eurem Gutdünken handelt. Kalos hat eben seinen eigenen Kopf und wer sich immer nur gegen sein wildes Gemüt sperrt, bringt Disharmonie ins Abenteuer. Das resultiert dann etwa in schlechteren Spezialattacken, während ein einträchtiges Spieler-Helden-Team mächtigere Talente lernt. Beginn und Ende des Abenteuers stehen fest, die vielen Handlungsszenen und Überraschungen könnt Ihr mit Euren Entscheidungen aber maßgeblich beeinflussen.
Passiv seid Ihr in "Baten Kaitos" keineswegs: Wie in jedem anderen Rollenspiel steuert Ihr die Party durch Städte und Kerker, plaudert mit Passanten und entdeckt neue Magnuse. Dabei haltet Ihr Euch vor allem in den prächtigen 3D-Arealen auf, denn die Inseloberwelten bestehen lediglich aus Pfaden und Stationen. Wie "Tales of Symphonia" wird "Baten Kaitos" nur optisch lokalisiert, die vielen Digi-Dialoge auf zwei Mini-DVDs bleiben englisch. *oe*



NGC Pfade führen Euch zu den Schauplätzen der Handlung: hier die Oberweltkarte der Wolkeninsel.

Baten Kaitos

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Gamecube

Entwickler:	Monolith, Japan
Hersteller:	Namco
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2005

Willkommen im Wunderland: Endlich mal ein Abenteuer, das nicht den ausgelatschen Rollenspiel-Pfaden folgt.

Playstation-2-Alternative

Baut Euch ein eigenes Heimatdorf: Sonys dritte Episode von **Dark Cloud** will Rollenspiel mit Aufbaustrategie-Elementen würzen.

Xbox-Alternative

Fantasievoll geht's in Biowares RPG **Jade Empire** zu: Exotische Kampfkünste, Magie und ungewöhnliche Vehikel schlagen Euch in den Bann.

VIDEO AUF DVD!


PS2 Na denn guten Appetit: Eure Renn-Echse verspeist vorzugsweise Känguruh-Ratten.


PS2 Frisch gestärkt wagt Ihr Euch in das Rennen gegen die schnellen Mönche – verpasst keinen blauen Strecken-Ring!

Jak 3

Armer Jak: Nach erfolgreichen Abenteuern werden Action-Heroes von der Masse begeistert empfangen. Ganz anders läuft's in Jaks Universum – Euer Held wird kurzerhand in die Wüste verbannt.

Glücklicherweise habt Ihr noch zwei glorreiche Helfer an Eurer Seite: den sarkastischen Daxter sowie das kleine Ekelpaket in Form eines Papageienaffens. Nach hitzigen Diskussionen erreicht Ihr ein Nomadendorf und zeigt dem Anführer im Tutorial Eure Hüpfkenntnisse. Danach stellt Ihr Eure Sprungschuhe für einige Zeit getrost in die Ecke. Denn ab jetzt setzt Ihr Euch in den folgenden Missionen auf hungrige Echsen und verspeist Känguruhratten oder kurvt in Turbo-Buggys um die Wette. Dabei wird schon früh klar: Der knallharte Schwierigkeitsgrad des zweiten Teils wurde zwar zurückgeschraubt, doch in einigen Missionen müssen selbst Profis bis zum Äußersten gehen. Nach erfolgreicher Raserei wagt Ihr Euch erstmals aus dem Dorf – und dies kurz nach Sonnenuntergang. Ob das eine gute Idee war? Denn da draußen warten schon etliche feindliche Buggys auf den armen Jak. Das größte Problem dabei: Während die Fieslinge bis an die Zähne bewaffnet sind, habt Ihr nicht einmal eine klitzekleine Bordkanone. Einzige Lösung: Einen derartigen Zahn drauf haben, dass selbst Schumi staunt.

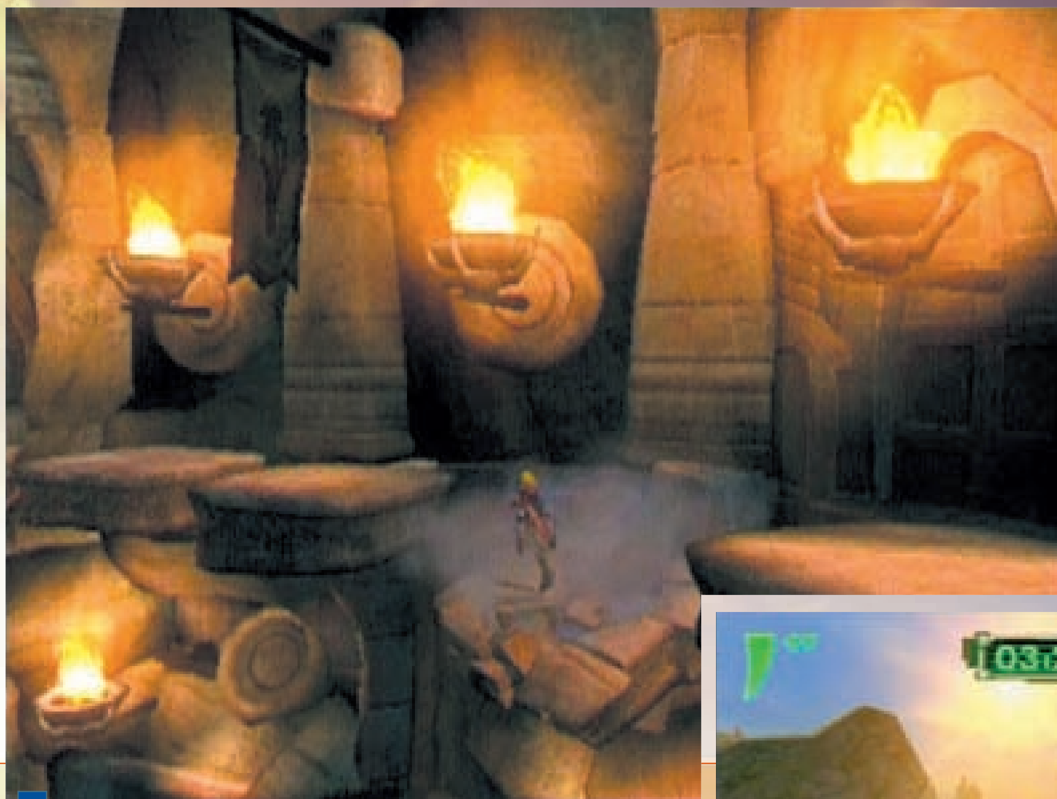
Jäger und Gejagte

Nach der nächtlichen Hetzjagd hat Jak jedoch genug: Er schnappt sich ein gut ausgerüstetes Vehikel und geht kurzerhand auf Dinopirsch. Die gigantischen Viecher sehen alles andere als gutartig aus. Mit leuchtend roten Augen starren die Urtiere den Helden an und pfeffern Euch ohne Vorwarnung 100 Meter durch die Gegend – zum Glück ist Jaks Vehikel mit Überrollbügel ausgestattet. Die Steuerung geht übrigens bei allen motorisierten Verkehrsmitteln sehr gut von der Hand und überzeugt mit nachvollziebarem Fahrverhalten – selbst Offroad-Rennspiele schneiden sich hier eine Scheibe Realismus ab! Hallo Hüpffans, fühlt Ihr Euch deplatziert? Müsst Ihr aber nicht, denn wir können Euch beruhigen. Die zahlreichen Abschnitte glänzen auch mit klassischen Jump'n'Run-Levels. Erklimmt etwa einen riesigen Turm: Achtet dabei auf die brüchigen Plattformen und hangelt Euch wie der Prinz aus Persien von Stange zu Stange. Auch das flitzige Hoverboard kommt des Öfteren zum Einsatz: Düst wie Marty McFly durch die Gegend und zerstört giftige Pilze mit einer grünen Suppe. Im Waldabschnitt gefällt die überaus farbenfrohe wie flüssige Grafik und überzeugt mit Weitsicht sowie Detailreichtum.

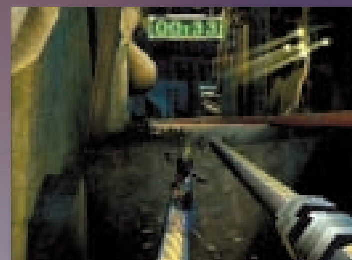

PS2 Obacht, Echse auf Fahrbahn: Die riesigen Urviecher lassen sich nicht so leicht kleinkriegen. Versucht sie aus der Distanz zu eliminieren.

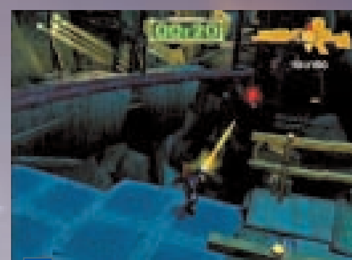
Waffen an die Macht

Ein weiterer wichtiger Aspekt des Action-Spektakels ist Euer Waffenarsenal: Egal ob zerstörerischer Beam, zielsicherer Laser oder die 'Ich-baller-10-Schuss-pro-Sekunde'-Maschinenpistole – alle Wummen lassen sich aufrüsten und helfen Euch fundamental bei der Bekämpfung der vielköpfigen Gegnerschar. Doch teilweise muss Jak seinen Waffeneinsatz gezielt auf leblose Ziele ansetzen. In einer äußerst schweißtreibenden Aufgabe sorgt Ihr dafür, dass ein explosiver Zug sein Bestimmungsziel erreicht, ohne davor in die Luft zu gehen. Deshalb schießt Euer Protagonist zielsicher auf Schienenscharniere, damit diese den Weg frei geben. Doch gleichzeitig behindern Jak dutzende Gegner und tiefe Abgründe. Letztere überwindet Ihr erneut via Hoverboard

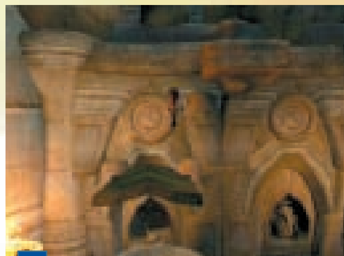


PS2 Hüpfen hat Jak noch nicht ganz verlernt: Auch traditionelle Sprungpassagen muss Euer Held bestehen – vorsicht Einsturzgefahr!

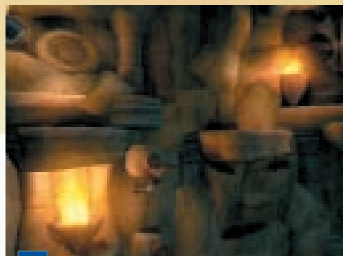




PS2 Grindspaß und Schussfestival: Einige Missionen fordern viele Fähigkeiten.



PS2 Trampolin: Hüpft auf das elastische Dach, um den Turm zu erklimmen.



PS2 Drehspaß: Jak und Daxter schwingen sich von Mast zu Mast.



PS2 PS-Boliden: Den zu Beginn spärlich ausgestatteten Buggie rüstet Ihr im Verlauf des Abenteuers gehörig auf – zur Geschwindigkeitserhöhung sammelt Ihr die Mini-Sonnen.

und grindet geschickt wie Tony Hawk über das Röhrensystem.

Quo vadis Jak

Vielen stieß die frustige Herumfahrerei und der (zu) knackige Schwierigkeitsgrad des zweiten Teils übel auf. Naughty Dog hat jedoch aus den Fehlern gelernt und überrascht Freund und Feind des witzigen Duos mit äußerst variantenreichem Leveldesign, sehr abwechslungsreichen Missionen sowie besonders farbenprächtiger Grafik (die teilweise auch den düsteren "Jak 2"-Look übernimmt). Ebenfalls positiv fallen dutzende Minispiele und die feinfühlige Steuerung der Fahrzeuge aus. Auch die mutierte Form des Hüpfhelden wurde beibehalten und mit einer Verwandlung in ein engelhaftes Wesen erweitert – helle Eco-Materie sei Dank.

Doch eines muss neuen Zockern bewusst sein – "Jak 3" ist kein reines Hüpfspiel, sondern ein waschechtes Action-Erlebnis mit Jump'n'Run-Einfluss. Wer sich damit anfreundet, ergötzt sich an einer Top-Geschichte mit witzigen Hauptdarstellern. Das dritte Abenteuer der lustigen Zwei pickt sich also das Beste aus den Vorgängern heraus und fügt viel Neues hinzu – erfrischend anders. *rf*

Jak 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Naughty Dog, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	Dezember

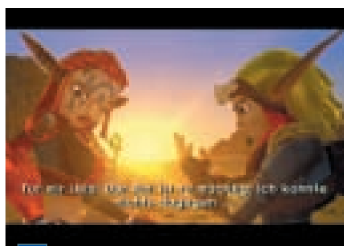
Buntes und äußerst abwechslungsreiches Action-Erlebnis, das seine Hüpfwurzeln nicht vergessen hat.

Xbox-Alternative

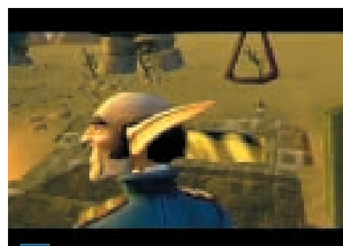
Rare will im 1. Quartal 2005 mit **Conker: Live & Reloaded** wieder zu alter Hüpfstärke zurückfinden.

Gamecube-Alternative

Es ist etwas ruhig um den Klempner geworden. Doch wenn's gut geht, erleben wir **Super Mario 128** nächstes Jahr noch auf dem Würfel.



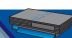
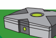
PS2 Jak ist entsetzt: Er wird kurzerhand in die Wüste geschickt!



PS2 Dieser Fiesling lässt Euch eiskalt in der brütenden Hitze sitzen,...



PS2 ...doch Daxter und der Flugaffe helfen Euch bei der Operation 'Sandflucht'.

 Playstation 2  Xbox

Ghost Recon 2

Face-Lifting fürs angestaubte Taktik-Geballer: "Ghost Recon 2" legt technisch wie spielerisch ordentlich zu.



Gründlich runderneuert findet der Taktik-Shooter "Ghost Recon" den Weg zurück auf die Konsolen. Weil Ubisoft ein schnöder Plattform-Titel nicht genügt, bedient der Publisher Xbox und PS2-Besitzer mit inhaltlich verschiedenen Versionen.

Die PS2-Version

2007 destabilisiert das nordkoreanische Regime den gesamten asiatischen Raum. Um Südkorea zu unterstützen und eine weltweite Krise abzuwenden, schicken die USA einen militärischen Elitetrupp – die Ghosts – in das Gebiet. Mit drei KI-Soldaten im Schlepptau kämpft Ihr Euch über 14 Missionen lang durchs nordkoreanische Hinterland, erobert feindliche Stützpunkte und geht alliierten Kämpfern zur Hand. Zum ersten Mal in der Geschichte des Taktik-Shooters verfolgt Ihr das Geschehen nicht aus der Ego-Perspektive, sondern blickt Eurem virtuellen Alter Ego über die Schulter. Weiterhin müssen sich Sofa-Soldaten nicht mehr mit einem komplizierten Kommandosystem auseinandersetzen. Stattdessen scheucht Ihr Eure Kameraden mittels eines einfachen, aus "Rainbow Six 3" bekannten Befehlsmenüs durch die Gegend. Ebenso simpel wechselt Ihr zwischen den vier Waffen, die Ihr zu Beginn jeder Mission aufs Neue wählt.

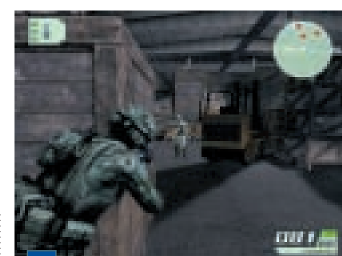
"Ghost Recon 2" überzeugt aber nicht nur in puncto Spielbarkeit. Technisch braucht sich die PS2-Variante dank gestochen scharfer Grafik nicht vor der Xbox-Version verstecken. Den Effekt-Filter 'Colors of War', der bei Schusswechsel dem Bild kurzzeitig die Farbe entzieht, bekommen gar nur Sony-Fans zu sehen.



PS2 Die Farbe des Krieges: Der PS2-exklusive Effekt-Filter 'Colors of War' färbt das Bild bei Schusswechseln in atmosphärischen Schwarz-Weiß.

Die Xbox-Version

Vier Jahre nach den Ereignissen der PS2-Episode greift die Xbox-Version die Story auf: Wieder müssen die Ghosts in den asiatischen Hexenkessel, um einen skrupellosen General zu entmachten. In den 22 Missionen kämpft Ihr wahlweise aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive gegen die nordkoreanische Übermacht, holt feindliche Hubschrauber vom Himmel oder wehrt Panzerangriffe ab. Damit Ihr nicht alleine gen Front ziehen müsst, stehen Euch drei Kollegen zur Seite. Ganz wie in der PS2-Version führt Euer Kampfkader Flankenangriffe aus, verteidigt eine Stellung oder übernimmt die Vorhut. Unterstützung ist auch bitter nötig, denn die uns vorliegende Xbox-Version entpuppte sich ein gutes Stück herausfordernder als die Sony-Kampagne. *jw*



PS2 Ein vorsichtiger Blick um die Ecke kann das Leben Eures Soldaten retten.

Ghost Recon 2

Playstation 2	
Xbox	
Entwickler:	Redstorm, USA Ubisoft, Shanghai
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	November [PS2] November [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

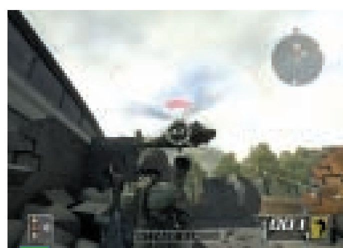
Dank überarbeitetem Spielprinzip kann "Ghost Recon 2" sogar Taktik-Muffel begeistern.

Gamecube-Alternative

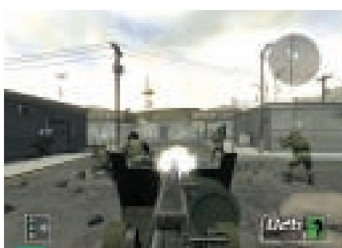
Was actionreiche Militär-Shooter angeht, sehen Gamecube-Besitzer auch zukunftig leider in die Röhre.



XB Eckig auf der Xbox, rund auf der PS2: Das intuitive Befehlsmenü.

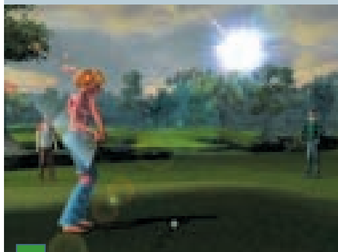


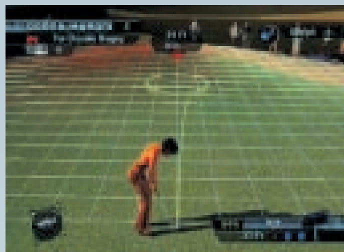
XB Schweres Kaliber: Gegen die Heli-Attacke hilft nur der Raketenwerfer.



XB Gebt Euren vorrückenden Kameraden am stationären MG Feuerschutz.

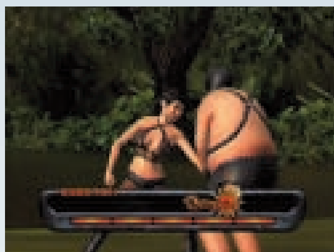
Outlaw Golf 2

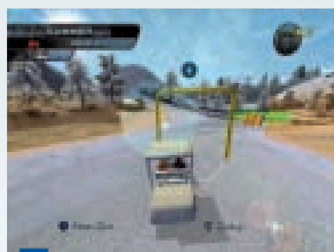




XB Golf für alle: Dank einfacher Schwungsteuerung und praktischer Putting-Hilfsmittel kommen auch Neulinge bald auf gute Ergebnisse.

Die Übernahme der amerikanischen TDK-Niederlassung zeigt langsam auch positive Früchte für Take 2: So tritt das schräg-chaotische 'Outlaw'-Sportlergrüppchen nach einem Beachvolleyball-Ausflug wieder mit Schläger und Ball auf 18-Loch-Kursen an und bereichert das hauseigene 'Global Star'-Budget-Label. "Outlaw Golf 2" wagt dabei keine großen Experimente und hält sich stattdessen weitgehend an die ebenso einsteigerfreundlichen wie unterhaltsamen Elemente des Vorgängers: Die Schwungsteuerung erfolgt zwar mit dem Analogstick, fällt aber bei weitem einfacher aus als beim EA-Kollegen "Tiger Woods". Haut Ihr reihenweise Bälle in die Büsche, wird Eure Laune und Leistung schlechter – Abhilfe schafft die Betätigung in zwei Minispielen, bei denen Ihr reaktionsschnell Euren Caddie verprügelt oder mit dem Wägelchen über die Piste saust. Zudem wurde das Hauptmanko des Erstlings konsequent behoben: Mit nunmehr acht abwechslungsreichen Golfplätzen wird der Sportspaß nicht so schnell langweilig.

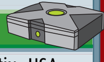




PS2 Schräg: Vermöbelt den Caddy (oben) oder spielt Golfplatzraser.

Outlaw Golf 2

Playstation 2 

Xbox 

Entwickler:	Hypnotix, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]



Gelungene Fortsetzung des launigen Rüpel-Golfs mit kräftig aufgestockter Kurszahl und zusätzlichen Spielmodi.

Rumble Roses



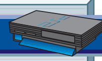
PS2 Subtilität gibt's in anderen Spielen: Konami und Yuke's lassen keine Gelegenheit aus, um das (offensichtlich männliche) Zielpublikum anzusprechen.

Frauenverbände rund um den Erdball können schon mal die Klingen wetzen: Konamis Wrestling-Epos "Rumble Roses" setzt so konsequent auf den Sex-Appeal seiner von Mutter Natur überaus gut bedachten Kämpferinnen-Riege, dass selbst "DOA Xtreme Beach Volleyball" fast schon spießig wirkt. Sämtliche Teilnehmerinnen stolzieren mit üppigen und technisch tadellos animierten Maßen durch den Ring und verfügen über Moves, die alles in Wallung setzen. Wenig überraschend setzten natürlich auch die pompösen Einmarsch-Sequenzen auf eindeutig zweideutige Symbole und Gesten.

Unter dem ganzen schmückenden Beiwerk verbirgt sich derweil auch ein gutes Spiel, wofür die "WWE Smackdown"-Entwickler von Yuke's sorgen. Zudem versprechen Gimmicks wie mögliche Gesinnungswechsel und Foto-Modus zusätzliche Abwechslung.

PS2 Das Schlamm-Match glänzt mit realistischer Matschdarstellung.

Rumble Roses

Playstation 2 

Entwickler:	Yuke's, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	4. Quartal



Spielerisch überzeugendes Frauen-Wrestling, das seine Heldinnen unverhohlen und gänzlich schamlos in den Mittelpunkt stellt.



SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ **Straßenkick:** Neben den bereits angekündigten 'EA Big'-Titeln "NBA Street Vol. 3" und "NFL Street Vol. 2" bekommt auch der Deutschen liebste Sportart einen trendigen Ableger verpasst: "FIFA Street" erscheint 2005. +++ **Doch noch Saft:** Die ursprünglich bei Acclaim geplante Tuning-Raserei "Juiced" hat ein neues Zuhause gefunden. Entgegen früher Gerüchte griff nicht Take 2, sondern THQ zu. Um wohl der starken Konkurrenz der nächsten Monate zu entgehen, wurde die Veröffentlichung schon jetzt auf Sommer 2005 verschoben. +++ **Skisprung ist nicht alles:** Auch Anhänger der alpinen Winterbetätigung kommen auf ihre Kosten. Die österreichische Spieleschmiede Jowood veröffentlicht in Kürze "Ski World Cup 2005" (PS2 und Xbox) und gewann als Werbefigur den Landsmann und Superstar Hermann Maier. Beim Konkurrenten "RTL Ski Alpin 2005" (November für PS2) darf gnadenhalber das deutsche Trio Felix Neureuther, Maria Riesch und Martina Ertl aufs Cover. +++ **Winterschlaf für Nackedeis:** Ubisofts erotische Wirtschaftssimulation "Playboy Mansion" erscheint zwecks Feinpolitur erst im 1. Quartal 2005. +++ **Haarige Sache:** Nicht unerwartet wird es zumindest vorerst keinen Nachfolger zu "Beyond Good & Evil" geben. Das zuständige Ubi-Team aus Montpellier versucht stattdessen, zu Peter Jacksons "King Kong"-Remake ein vernünftiges Lizenzspiel zu zaubern. +++ **Ninja-Nachschub:** Das in Ausgabe 10/04 getestete "Tenchu: Kurenai" erscheint mit dem Untertitel "Fatal Shadows" im Frühjahr 2005 in Europa – statt Activision sorgt diesmal Sega für die West-Veröffentlichung. +++ **Fließband-Blutbad:** Gerade erst steht "Mortal Kombat Deception" in den Läden, da ist schon der Nachfolger in Arbeit: "Shaolin Monks" soll allerdings nicht die übliche Metzelei werden, sondern orientiert sich mehr in Richtung eines blutigen "Champions of Norrath"-Verschnitts. +++ **Richtungswechsel:** Auch Eidos geht neue Wege. Die vierte "Commandos"-Episode namens "Strike Force" wird kein knackiges Strategiespiel mehr, sondern mutiert als taktischer Ego-Shooter auch für Konsolen zum möglichen Rivalen der diversen Tom-Clancy-Ableger. +++ **Noch mehr Vollgas:** Criterion macht nach dem EA-Beitritt weiter das, was sie am besten können – "Burnout 4" soll gar bereits in spielbarer Form existieren. +++ **Xbox-Asphalt:** Zum möglichen "Gran Turismo"-Konkurrenten "Forza Motorsport" wurde jetzt der Februar 2005 als definitiver PAL-Starttermin genannt. +++ **Nicht mehr lang hin:** "Final Fantasy 12" erscheint in Japan im Frühjahr 2005 – ein Europa-Termin noch 2006 liegt also im Bereich des Möglichen. +++ **Oddworld bleibt Sony fremd:** Das ambitionierte "Stranger" (siehe Bericht auf DVD) erscheint nun doch ausschließlich für die Xbox.

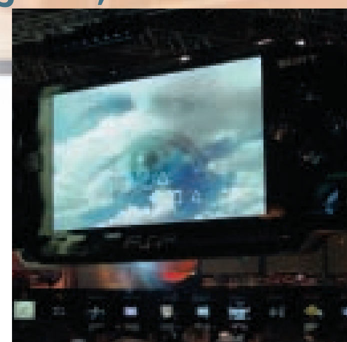
VIDEO AUF DVD!

Tokyo Game Show 2004

Ein weiteres Mal stand die weltgrößte Spielemesse im Zeichen von Sony – doch während sich Xbox und Gamecube der PS2-Dominanz geschlagen geben, holen PC und Handy weiter auf.



Laufsteg für die dürre PS2-Schwester: Die neue Sony-Hardware wurde hinter Glas und aus jedem erdenklichen Blickwinkel präsentiert.



Eindrucksvoll: Eine riesige PSP hing über den Köpfen der Sony-Besucher.

Ende September hat Japan wieder einmal seinen Status als Videospielnation Nummer 1 zur Schau gestellt. Über 160.000 Besucher zählten die Veranstalter der Tokyo Game Show – damit ist die Messe die weltweit beliebteste Produkt-Show der Spiele-Industrie. Dabei bekamen die Massen weder besonders viele (rund 400 Titel), noch großartig neue Spiele vorgestellt: Traditionell präsentieren die japanischen Entwickler ungern unfertige Software, die meisten Ausstellungsstücke waren so gut wie final und standen kurz vor ihrer Veröffentlichung. Der Leidenschaft der einheimischen Spielefans tat das keinen Abbruch: 60.000 Besucher mehr als auf der diesjährigen Games Convention drängten sich an drei Tagen durch drei Hallen – die übrigens nur von 10 bis 17 Uhr geöffnet hatten und am ersten Tag ausschließlich dem Fachpublikum offen standen.

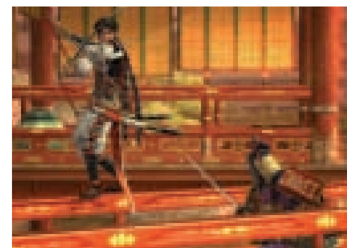
PSP, MGA und GT4

Wie gewohnt dominierte Sony die TGS, diesmal allerdings nicht nur wegen der PS2-Exklusivität der meisten vorgestellen Dritthersteller-Titel. Der Unterhaltungskonzern präsentierte der Öffentlichkeit gleich zwei neue Geräte: Die Playstation Portable sowie die schlanke PS2. Während letztere nur hinter Glas bestaunt werden durfte, gab man sich beim kommenden Hightech-Handheld ungewohnt freimütig. Im großen PSP-Bereich warteten zwei Dutzend Hostessen auf interessierte Zocker, das flache, breite Gerät und ein Paar Kopfhörer am Gürtel. Beliebig lang durften über 20 kommende Titel angetestet und die PSP auf Mobilspiel-Tauglichkeit überprüft werden (mehr Infos und Eindrücke ab Seite 44).

Erheblich dürftiger sah's am Sony-Stand dagegen in puncto PS2-Software aus. Ein weiteres Mal wurde **Gran Turismo 4** am prominentesten präsentiert, wobei der Photo-Modus und Logitechs offizielles 'GT Force Pro'-Lenkrad im Mittelpunkt standen. Viel Platz erhielten zudem "Ratchet & Clank 3", **Arc the Lad Generation** (mit neuem, actionlastigen Kampfsystem) und **Genji** – das Debüt von Game Republic, Studio des Ex-Capcom-Produzenten Yoshiki Okamoto. Das 3D-Gemetzel im mittelalterlichen Japan sah herrlich aus und bot einen Hauch Innovation (für elegantes Morden gibt's Stil-Punkte), erinnerte aber arg an "Onimusha". Der Rest der Fläche war EyeToy gewidmet, sei's den "Sega Superstars", Konamis "DDR Festival" oder einer hauseigenen Monsterklopperei, bei der mit einer Plastik-Fingerkappe Zauberformeln in die Luft gestikuliert werden.



Bei Konami war eine Display-Reihe für "Metal Gear Acid" reserviert.



Samurai-Gemetzel von Sony: "Genji" von Ex-"Onimusha"-Mann Okamoto.

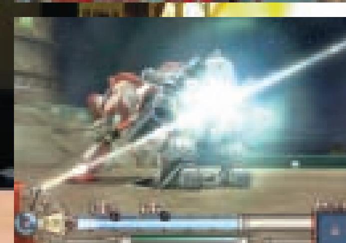






Dank Pachinko wieder genug Geld in der Kasse: Im Verbund mit Firmenschwester Sammy leistete sich Sega den dicksten TGS-Auftritt seit Jahren.

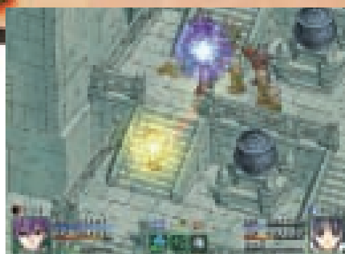




Blut und Taktik bei Sega: "Project Altered Beast" (oben) und "Sakura Wars 5".

Fusion zu neuer Größe

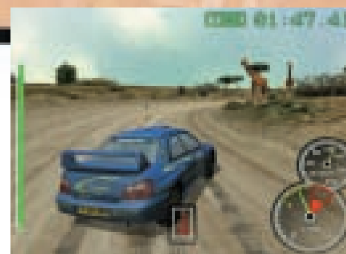
Die Dritthersteller Sega-Sammy, Square-Enix und Konami konnten Sony zwar nicht die Schau stehlen, aber in puncto Größe und Attraktivität ihres Standes das Wasser reichen. An den beiden Publikumstagen bildeten sich in kürzester Zeit riesige Schlangen vor den Neuheiten des RPG-Konglomerats: Ohne Murren warteten die Fans zwei Stunden auf die **Kingdom Hearts 2**-Präsentation, ebenso lange musste für eine zehnminütige Demo von **Dragon Quest 8** angestanden werden. Letzteres wurde von Level-5 ("Dark Cloud 2") komplett in die dritte Grafik-Dimension gehievt und sollte bei Japan-Veröffentlichung am 27. November für Ausnahmezustände sorgen. Weitere Wartezeitfresser: Das PS2-RPG **Radiata Stories** der Entwickler TriAce ("Star Ocean"), der CG-Film **Final Fantasy 7: Advent Children** (soll auf DVD sowie UMD für PSP erscheinen) sowie **Romancing Saga Minstrel Song** – das 3D-PS2-Remake der ersten SNES-RPG-Saga.



RPG-Klassiker mit süßer Optik und Action: Segas "Shining Tears".



Jetzt auch auf PS2 und Xbox: Die affige Kugelei "Super Monkey Ball".

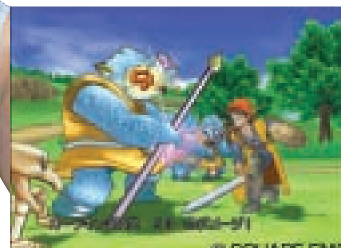


Trotz Durchschnittsoptik gutes altes Rallye-Feeling mit "Sega Rally 2005".

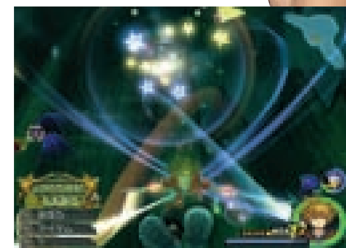
Auch bei Sega-Sammy gab's Neuauflagen und bekannte Marken satt. Anime-Cowgirl Gemini und ihrem Auftritt im Taktiktitel **Sakura Wars 5** (PS2) bzw. dem actionlastigen Prequel "Episode 0" waren große Bereiche des Stands gewidmet, PC-Spieler freuten sich über ihre "PSO"-Episode "Blue Burst". Der überraschenden Ankündigung eines **Sega Rally 2005** vor wenigen Wochen folgte eine spielbare Messe-Version: Mit den Händen am GT-Force-Lenkrad wurde auf vier Strecken bekanntes Drift-Feeling genossen, mit Pop-Ups und Rucklern ist die PS2-Raserei grafisch aber noch mittelmäßig. Weitere PS2-Titel aus der Sega-Mottenkiste: Der knuddelige und actionlastige "Shining"-Spross **Shining Tears**, das Ages-Remake **Virtua Fighter 2** sowie Segas Gestaltwandel-Action **Altered Beast**, dem in der blutigen Neuauflage ein **Project** vorangeht.



Bei einem Sony-eigenen EyeToy-Fantasy-Titel werden mittels gelb-grüner Fingerkappe Zauberformeln beschwört.



"Dragon Quest 8" führt die Bestseller-Reihe in neue grafische Dimensionen.



TGS-Besucher-Favorit: Die Square-Disney-Koop "Kingdom Hearts 2".

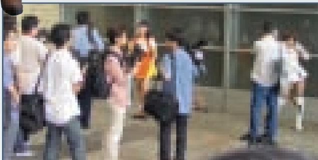
Konsolen-Karneval

Japans extrovertierte Spielefans

Die japanische Spieleleidenschaft offenbart sich nicht nur durch die eindrucksvollen TGS-Besucherzahlen und das gesittete, stundenlange Warten vor Displays und Filmvorführungen, sondern auch in den unzähligen kostümierten Privatleuten, die auf der Messe zu finden sind. Hunderte meist weibliche Besucher stehen mit ihren Rollköfferchen vor der großen Messe-Garderobe an, um sich in den zugehörigen Umkleidekabinen in ihre Lieblingscharaktere zu verwandeln. Am höchsten im Kurs stehen Figuren aus Square-Reihen wie "Final Fantasy" oder "Kingdom Hearts", aber auch sexy Kämpferinnen aus diversen Capcom-Prüglern oder historische Figuren aus Koeis zahlreichen Strategiespielen wandern über die Messe. Die kostümierten Japanerinnen sind sich ihrer oft kurzgeschürzten Reize bewusst und posieren bereitwillig in einem offenen Bereich zwischen zwei Messehallen – oftmals bilden sich lange Schlangen professioneller und privater Fotografen. Sexy zu sein ist übrigens nicht Pflicht, wie uns in diesem Jahr ein 40-jähriger im Cami-Kostüm eindrucksvoll bewies.



Gemeinsam stark: Oft ziehen ganze Gruppen von Videospiel-Charakteren durch die Messehallen.



Viele kostümierte Messe-Besucherinnen posieren stundenlang in neckischen Posen.



Electronic Arts legte einen erstaunlich großen Auftritt hin – mit viel Blech ("Burnout 3", "NfS Underground 2") und reichlich hübschen Mädchen.



From Software zeigte die Xbox-Exklusiventwicklung "Metal Wolf Chaos".



Neu erstarkt: SNK Playmore mit Marken wie "Metal Slug" oder "KoF".

Square versucht's nochmal mit einem "Final Fantasy"-Film: "Advent Children" auf UMD soll die PSP-Verkäufe ankurbeln.

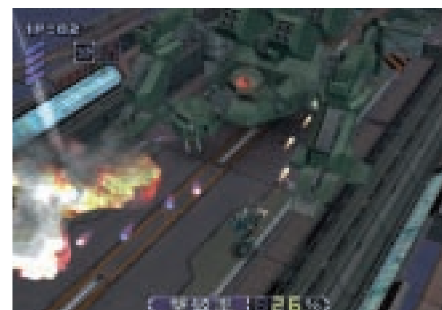


Bei Japans größtem Spiele-Dritthersteller drehte sich alles um einen weltberühmten Agenten und ein ambitioniertes Rennspiel: **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** wurde von Hideo Kojima auf Bühne und Leinwand präsentiert, über PSP-Displays flimmerte das innovative Karten-Strategical **Metal Gear Acid**. An der Messe-Dominanz von **Enthusia** wurden Konamis Absichten im Rennspiel-Zirkus deutlich: Mit der edlen PS2-Raserei will man den Grundstock für eine Serie legen, die ähnlich "Pro Evolution Soccer" in Zukunft das Genre definieren soll. Bemani spielt hingegen nur noch eine untergeordnete Rolle im Portfolio: **Pop'n'Music 10** und **Beatmania 8**, das war's im Musik-Sektor, an neue Konzepte ist gar nicht zu denken. Die Devise scheint nun 'Busen statt Beat' zu lauten – beim Damen-Wrestling **Rumble Roses** gibt's reichlich rangelnde Haut. Old-School-Fans müssen sich hingegen an die Iso-Perspektive der Ballerei **Neo Contra** gewöhnen.

Ambitioniert und erfolglos

Wenngleich die Xbox im japanischen Markt ein kümmerliches Dasein fristet und auch auf der TGS 2004 kaum eine Rolle spielte, legte Microsoft einen beachtlichen Auftritt hin. Wie jedes Jahr sichtete man am grün-schwarzen Stand die hübschesten Hostessen, auf der Bühne wurde "Halo 2" vorgeführt und neben etlichen First-Party-Displays lockte auch ein großer Dritthersteller-Bereich. Sogar Exklusiv-Entwicklungen gibt es noch

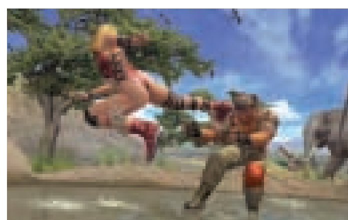


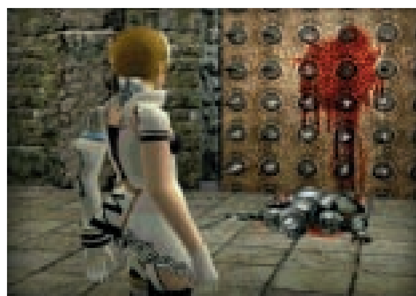




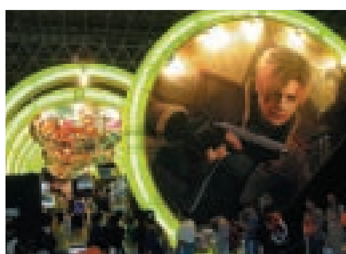
Rundumschlag bei Konami: In "Nanobreaker" fließt unsäglich viel rotes Öl, bei "Oz" werden Monster im Tag-Team geschnetzelt. "Neo Contra" ballert nun in 3D und bei "Rumble Roses" werden nur Frauen aufs Kreuz gelegt.

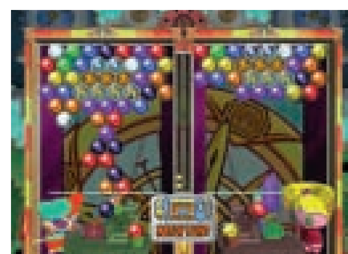

Tecmo vertraut auf die Anziehungskraft der "Dead or Alive"-Damen und das hinterhältig-innovative Spielprinzip von "Kagero 2: Dark Illusion".






Trommeln bei Namco: "Tatakon" ist immer noch ein Riesenthema in Japan.


"Resident Evil 4" ist Capcoms wichtigster Titel – weltweit.


Auf der Insel geht sogar "Ultra Puzzle Bobble" mit Xbox Live online

für die japanische Xbox: Microsoft-intern enstand z.B. **Phantom Dust**, ein Third-Person-Actionspiel mit Taktikhauch, in dem sich SciFi-Charaktere grafisch opulent mit Feuer, Blitz oder Laser beharken. Optisch ähnlich imposant präsentierte sich From Softwares Mech-Ballerei **Metal Wolf Chaos**, in der Ihr als US-Präsident in eine haushohe Kampfmaschine steigt. Natürlich ist der Titel Xbox-Live-fähig – das Onlinespiel ist der Trend in Japan, dem sich weder Microsoft noch die Dritthersteller entziehen wollen oder können. Selbst die Knobel-Neuauflage **Ultra Puzzle Bobble** erscheint mit **Online** im Namen und Optionsmenü. Die angrenzenden Displays befüllten Capcom, SNK Playmore & Co. ausnahmslos mit gut eingeführten Marken: Von **Hyper Street Fighter 2** über **Guilty Gear Isuka** bis zu **King of Fighters 2002** und **Metal Slug 3**.

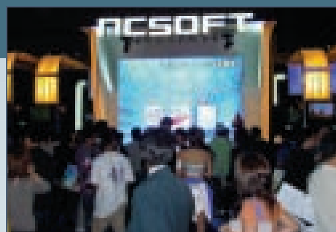


Gleich neben Microsoft befand sich der wichtigste japanische Verbündete: Tecmo vertraut in **Dead or Alive Ultimate** ein weiteres Mal auf die Bikini-Figuren von Ayane und Kasumi, mit **Gungriffon Allied Strike** feiert Game Arts' Mech-Spektakel sein Xbox-Debüt. Für die PS2 hatte der Publisher das EyeToy-Gehampel **Tecmo Sports** sowie den vierten Teil der "Deception"-Reihe im Angebot. Wie gewohnt wird den Feinden in **Kagero 2: Dark Illusion** durch jede Menge bösartiger Fallen der grausige Garaus gemacht. Capcoms Auftritt gestaltete sich leidlich interessant – zumindest für den Fachbesucher. Zwar beeindruckten der grün-gelb beleuchtete Stand und die langen Schlangen vor dem **Resident Evil 4**-Kino, die vorgestellten PS2-Titel **Viewtiful Joe 2**, **Rockman X8** und **Night before Christmas** setzten im Vergleich mit der Konkurrenz aber nur schwache Akzente. Bei Namco wurde dagegen allerlei Illustres aufgefahren: Neben der fünften Ausgabe der "Ace Combat"-Reihe (**The Unsung War**) auch **Tekken 5**, in dem über 20 Charaktere in beeindruckend detaillierter Optik antreten. Eine der Kämpferinnen, Nina Williams, bekommt im ebenfalls vorgestellten 3D-Gekloppe **Death by Degrees** ihr eigenes Abenteuer spendiert – allerdings machte das Bekämpfen der Feindhorden von einer Nina im Bikini einen eher dumpfen Eindruck. Interessanter erschien da schon der neue RPG-Teil **Tales of Rebirth** mit seiner eigenwilligen Grafikmixtur aus 2D-Charakteren und 3D-Landschaft. Dagegen vernachlässigbar: **Rune Chaser**, ein hässliches wie dröges Rennspiel, das entfernt an "Chase H.Q." erinnerte. *sf*



Online und mobil im Aufwind

Beinahe die Hälfte der TGS-Titel wurden für PC und Handy vorgestellt



Koreanische Überflieger: Die "Lineage"-Macher NCsoft reisten mit großem Stand an.

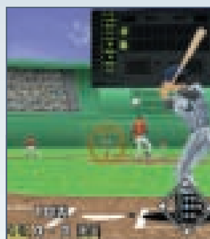
Die großen Gewinner der TGS 2004 sind neben Sony und der PS2 der PC sowie ein weiteres Mal das Mobiltelefon. Die Japaner lieben ihr Handy und beschäftigen sich in jeder freien Minute, die sie in der Öffentlichkeit verbringen, mit dem Gerät. Kein Wunder also, dass allein Japans führender Mobilfunkbetreiber NTT DoCoMo (der 43 Millionen Nutzer hat) auf seinem großen Messestand 45 neue i-Mode-Titel vorstellte. Und natürlich produzieren auch alle Dritthersteller Handy-Spielereien – von Square über Namco bis Sega. Der PC hat seinen Boom in Japan vor allem den MMORPGs zu verdanken: Mit enormem Aufwand präsentierten PC-Publisher wie Gung Ho oder NCsoft ihre internationalen Fantasy-Multiplayer-Titel wie "Ragnarok" oder "Lineage 2". Wie bei Xbox oder PS2 ist 'online' momentan das Zauberwort im japanischen Markt.



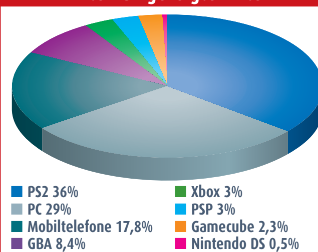
Der japanische Kommunikations-Konzern NTT DoCoMo zeigte eine riesige Palette neuer i-Mode-Titel.


Square-Enix präsentierte "Final Fantasy 7: Before Crisis"...


...Koei einen Teil der "Romance of the three Kingdoms"-Reihe und...


...Sega einen Baseball-Titel für den japanischen Handy-Spieler.

Anteil an gezeigten Titeln




PC-Besitzer dürfen mit "Blue Burst" in die bunten "Phantasy Star Online"-Welten tauchen.

Kazunori Yamauchi

"Einer unserer Leute wurde über Nacht eingebuchtet."

Kurz vor der Fertigstellung von "Gran Turismo 4" herrscht Hochbetrieb bei Polyphony, Sonys wichtigstem Entwicklungsstudio. Im Dezember starten die Motoren: Während ein Teil des Teams am Feintuning wurschtelt, präsentierte Polyphony-Chef Kazunori Yamauchi sein neues Werk im Rahmen der Tokyo Game Show. Zwei Tage später hatte MAN!AC Gelegenheit, den "GT"-Produzenten in seinen eigenen Räumen zu besuchen. Bei einer limitierten Interview-Reihe standen 15 Minuten für Fragen und Antworten zur Verfügung – diese Zeit, die kein Journalist überziehen durfte, wurde mit der Präzision einer F1-Uhr gestoppt. *wi*



MAN!AC: Herr Yamauchi, Sie arbeiten seit den 90er-Jahren für Sony. Obwohl man Sie vor allem mit Sony-Rennspielen assoziiert, haben Sie mit "Sky Blazer" auch mal ein Nintendo-Spiel gemacht...

Yamauchi: Ja, das ist lange her (lacht). Ich studierte Computer-Grafik, bevor ich in die Branche kam. Sony hatte eine Abteilung für Super-Nintendo-Spiele, man beauftragte mich mit einem Projekt das als end- und hoffnungslos angesehen wurde. Wir haben "Skyblazer" dann doch innerhalb von nur sechs Wochen fertig stellen können.

MAN!AC: Gab es ein Rennspiel, das Ihnen besonders gut gefallen hat, bevor Sie mit der "GT"-Entwicklung begannen?

Yamauchi: Ja, ich war von der englischen "Formel 1 GP"-Serie beeindruckt. Die habe ich auf einem Rechner gespielt, den es in Japan nicht besonders häufig gab – dem Amiga.

MAN!AC: Straßen ohne Geschwindigkeitsbegrenzung gibt's in Japan nicht. Deshalb möchte ein MAN!AC-Leser wissen, was Sie von deutschen Autobahnen halten. Sind Sie schon mal auf einer gefahren? Wenn ja: wie schnell?

Yamauchi: Die Strecken Frankfurt-Köln und Frankfurt-Nürnberg bin ich bereits mehrmals selbst gefahren. Ich saß aber leider nur in einem Mietwagen von Mercedes oder VW – schneller als 230 km/h war da nicht drin.

MAN!AC: Wollen Sie nicht mal eine Autobahn in "GT" einbauen, so dass man seine Boliden auch im zivilen Verkehr erproben kann?

Yamauchi: Doch sehr gerne, denn das schnelle Fahren auf einer öffentlichen Autobahn stellt ganz andere Anforderungen als ein Rennen. Die Autos fahren und überholen in ganz unterschiedlichen Geschwindigkeiten – als Fahrer muss man hier anders reagieren und viel mehr denken.

MAN!AC: Einige unserer Leser fragen sich "Was soll ich mit den tollen Boliden, wenn ich damit keine Mädels beeindrucken kann?" Warum gibt's in der "GT"-Serie keine Frauen?

Yamauchi: Wir arbeiten an einem 'grafischen Dreieck': Auto, Natur und Menschen. Die Playstation 2 ist zwar technisch in der Lage, Fahrzeuge und realistische Landschaften darzustellen, doch um Frauen rüberzubringen ist sie meines Erachtens noch nicht leistungsfähig genug. Damit werden wir noch bis zur nächsten Generation warten.

MAN!AC: Apropos Menschen: Wann startet "GT" ins Internet?

Yamauchi: Die Online-Anbindung war eingebaut, die Anpassung auf die verschiedenen Regionen vertrug sich jedoch nicht mit unserem Plan einer weltweit gleichzeitigen Auslieferung. Um "GT4" vor Weihnachten zu veröffentlichen, haben wir alle Online-Elemente wieder ausgebaut; "GT" übers Internet gibt's vielleicht Ende 2005.

MAN!AC: Für die "Gran Turismo"-Serie hat Ihr Team mittlerweile eine gewaltige Fahrzeug-Datenbank. Wird die auch an andere Firmen vermietet oder für andere Spiele und Computer-Filme verwendet?

Yamauchi: Von der "GT"-Serie abgesehen werden unsere KFZ-Daten nicht kommerziell eingesetzt. Da wir eng mit den Auto-Herstellern zusammen arbeiten, kam es jedoch schon öfters vor, dass wir unser Know-how und Fahrzeugdaten an eine Firma weitergaben, damit diese z.B. Videos für ihre Messeauftritte produzieren konnte.

MAN!AC: Um Streckendaten und Landschafts-Bilder zu sammeln, bereiste Polyphony die ganze Welt. Haben Sie Ihr Team dabei begleitet?

Yamauchi: Ja, meistens war ich mit dabei und deshalb auch mehrmals in Deutschland.

MAN!AC: Welches Erlebnis Ihrer Reisen blieb Ihnen besonders stark in Erinnerung?

Yamauchi: Turbulent wurde es, als wir Mitte 2002 in Italien Daten sammelten und dafür in Rom fotografierten. Ohne es zu ahnen, kamen wir dabei der US-Botschaft nah und fielen der dortigen Sicherheitsmannschaft auf. Nach dem 11. September waren die Amerikaner etwas nervös – einer unserer Leute wurde über Nacht eingebuchtet. Für den haben wir dann ein zweites Rückflug-Ticket benötigt.

MAN!AC: Eine letzte Leser-Frage – wie sieht's mit Le Mans aus? Wird das klassische 24-Stunden-Rennen in "GT4" eingebaut?

K. Yamauchi: Nein, in "GT4" gibt's Le Mans leider noch nicht.



Große Abenteuer brauchen kleine Helden.



Ab 12. November im Handel.



Der größte Held von Hyrule ist auf einmal ganz klein. In seinem neuesten Abenteuer muss Link das zerbrochene Schwert in der Miniaturwelt der Minish People wieder zusammensetzen. Erlebe mit Link ein gigantisches Abenteuer, nutze die magische Minish Cap und schrumpfe auf die Größe deiner kleinen Freunde. Riesig! Im Zelda Limited Edition Pak gibts das Spiel zusammen mit dem Game Boy Advance SP im edlen Gold-Look.

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
Exklusiv für Game Boy Advance.



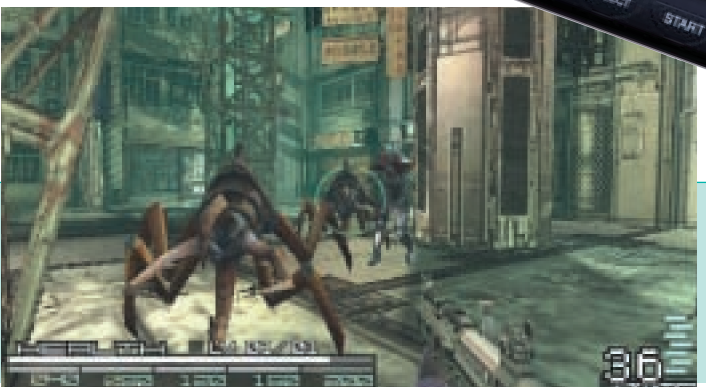
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.de

VIDEO AUF DVD!

PSP das Hightech-Handheld



Debüt nach Maß und für die Massen: Auf der TGS 2004 durfte die Öffentlichkeit zum ersten Mal Hand an Sonys mobiles Spielgerät sowie über 20 PSP-Titel legen.



Originäre Ballerei statt pixelige Umsetzung: In Konamis "Coded Arms" ballert Ihr schnell und schlierenfrei auf insektoide Monströsitäten.

Eine Manege wie im Zirkus, über den Köpfen eine riesige PSP-Attrappe, 44 Spielstationen an der Seite und zwei Dutzend Hostessen in der Mitte: Zur Japan-Premiere der Playstation Portable fuhr Sony schwere Geschütze auf. Sogar filmen und fotografieren war im PSP-Bereich erlaubt – bei jedem anderen Publisher hatte man bei Ablichtung von Spielebildschirmen sofort höfliches, aber bestimmtes Standpersonal am Hals.

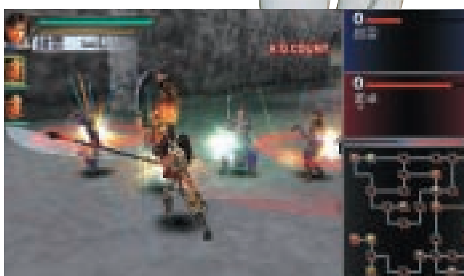


Vielleicht war es ja der Stolz, der die Sony-Verantwortlichen zu dieser lockeren Einstellung verhalf. Und diesen durften sie zurecht verspüren: Mit der PSP hat man ein Handheld entwickelt, das eine neue Ära mobilen Zockens einläutet – durch Leistung und Design.

Spiel mit Stil

Der erste Kontakt: Breit liegt die Playstation Portable in den Händen, ungewohnt, aber nicht unangenehm. Denn so wuchtig ist das Sony-Handheld gar nicht: Zwar besitzt die PSP die doppelte Breite eines GBA SP, übertrifft den Dualshock-2-Controller aber nur um einen Zentimeter. Mit 270 Gramm Gewicht ist das Gerät doppelt so schwer wie die Nintendo-Konkurrenz – was auch auf längere Spieldauer gut zu stemmen ist und dem Gerät ein Wertigkeitsgefühl verleiht, das man beim GBA vermisst. Verteilung und Design der Buttons orientieren sich am Playstation-Pad: Ohne Krampf und Mühe kommen die Daumen auf den vier Steuertasten links und ebensovielen Action-Knöpfen rechts zum Liegen. Mit den Zeigefingern werden die zwei Schultertasten aus transparentem Plastik bedient. Beinahe übersehen könnte man den Analogstick, der sich links unter dem Steuerkreuz befindet und seinen breiten, geriffelten Kopf nur minimal über das Gehäuse erhebt. Wegen seiner Kürze reagiert das PSP-Knüppelchen erheblich sensibler als sein Dualshock-Pendant.

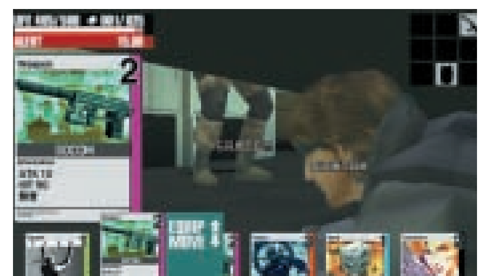
Der zweite Blick: Das TFT-Display ist grandios, einen Bildschirm vergleichbarer Qualität gab es noch nicht im Handheld-Sektor. Wer sich schon von den Werten – 109 mm Diagonale, 16:9-Format und eine Auflösung von 480 x 272 Pixel – beeindrucken lässt,



Keine Überraschung: Koeis "Dynasty Warriors" metzeln bald auch auf der tragbaren Playstation.



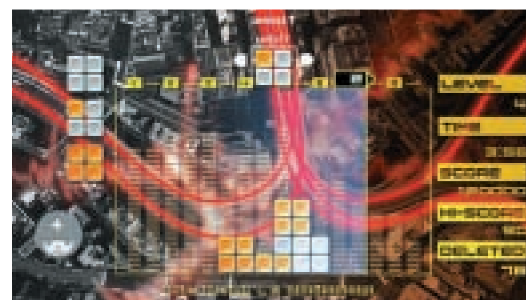
"Metal Gear Acid" wird ein astreines Strategiespiel. Zieht Euren Agenten rundenweise...



...und setzt Karten ein, um Waffen und spezielle Aktionen ins Spiel zu bringen.



Schachteln an der Wand: Am Sony-Stand waren die UMD-Medien und Verpackungen von zwei Dutzend PSP-Titeln drapiert. Eine eindrucksvolle Demonstration der Unterstützung des neuen Handhelds durch die japanische Branche.



Vom "Rez"-Macher kommt "Lumines" – eine simple Puzzelei mit trippiger Optik und Musik.


Der richtige Stoff für unterwegs: Von Sega wird die PSP mit einer Variante des Knobel-Veterans "Puyo Puyo" bedient...


...und dank Taito machen auch die blubbernden Drachen Bub und Bob den Sprung in die nächste Handheld-Generation.

muss die PSP erstmal in Aktion sehen. Spielegrafik wird in brillanter Schärfe und satten Farben auf den Bildschirm gebracht, auch temporeiche Szenen flimmern schlierenfrei übers Display. Ebenfalls klasse: Selbst aus relativ flachem Winkel bietet sich ein einwandfreies Bild, zudem lässt sich die Helligkeit in drei Stufen den äußeren Bedingungen anpassen. Auch in puncto Sound erlebt Mobil-Spielen mit der PSP – nicht zuletzt wegen der 1,8-GB-Kapazität der UMD-Medien – einen Dimensionssprung: Die Hintergrund-Musik verdient ihren Namen, klare Sprachausgabe und knackige Effekte haben mit dem Handheld-Gedudel der letzten zwei Jahrzehnte nichts mehr gemein.

Software satt

Über 20 Titel für die PSP wurden allein am Sony-Stand präsentiert – allerdings etliche davon noch in erkennbarem Beta-Stadium. Mit **Need for Speed Rivals** präsentierte Electronic Arts eines der wichtigsten PSP-Spiele für den westlichen Mainstream-Markt. In einem hochgezüchteten gelben Mazda flitzte man über einen düsteren Stadtkurs, die Optik überzeugte (trotz einiger Blitzer und etwas pixeligem Asphalt) mit feinen Lichteffekten und stabiler Bildrate. Die coole Straßen-Raserei wird in der finalen Version zehn Kurse bieten, zudem soll es Multiplayer-Duelle via Wireless LAN geben.

Ein weiteres gutes Kaufargument hat Sony mit **Metal Gear Acid** in petto, das ausgiebig am Konami- und PSP-Stand angetestet werden konnte. Allerdings arbeitet nicht Hideo Kojima am neuen "Metal Gear", sondern Masahiro Hinami, der für die Mech-Taktik "Ring of Red" verantwortlich zeichnete. Zudem besitzt "Metal Gear Acid" ein für die Serie ungewöhnliches Spielprinzip: Da die PSP-Variante nicht mit dem kommenden PS2-Teil konkurrieren soll und die Entwickler eine mobile Plattform für konzentrierte Stealth-Action ungeeignet halten, lässt man den gealterten Solid Snake in einem rundenbasierten Strategiespiel auftreten, bei dem der kluge Einsatz von Aktions-Karten gefragt ist. Die Grafik von "Metal Gear Acid" besitzt natürlich nicht die Perfektion des PS2-Vorgängers, gefällt aber mit liebevollen Details und frei beweglicher Kamera.

Auch andere Genres bekamen auf der TGS einen verführerischen PSP-Auftritt: Tetsuya Mizuguchis ("Rez") **Lumines** bot "Tetris"-ähnliche Puzzelei vor wummernden Beats, ein Version von **Everybody's Golf** machte mit typisch niedlichem Comiclook Lust auf mobiles Putten. Konamis futuristischer Ego-Shooter **Coded Arms** sah sehr ordentlich aus und steuerte sich über Stick (Bewegung) und Aktionstasten (Kamera) einwandfrei. Auch wenn unter den zwei Dutzend präsentierten Titeln kein Must-Have-Spiel war, für das man ohne Zögern (schätzungsweise) 300 Euro in eine neue Hardware investiert, so enttäuschte der TGS-Auftritt nicht: Die PSP ist ein technisch starkes, bedienungsfreundliches und edel designtes Gerät, das eine wichtige Rolle im Handheld-Markt übernehmen kann – solange Preis und Energieversorgung keine Probleme bereiten. *sf*

Technische Daten

Größe	170 x 74 x 23 mm (L x H x B)
Gewicht	270 g (inkl. Batterie)
CPU	PSP CPU 333 MHz
Speicher	32 MB Hauptspeicher 4 MB eDRAM
Bildschirm	16:9-TFT-Display 4,3 Inch (ca. 109 mm)
Auflösung	480 x 272 Pixel
Farben	16,77 Mio.
Schnittstellen	IEEE802.11b (WLAN) USB 2.0 Memory Stick Pro Duo IrDA (Infrarot)
Medium:	UMD-Disc (60mm Durchmesser, 1,8GB Kapazität)
Unterstützte Formate:	PSP-Spiele; UMD Audio (Codecs: ATRAC3plus, PCM, MPEG4 AVC) UMD Video (Codecs: ATRAC3plus, MPEG4 AVC, PNG-Untertitel)



Die Playstation Portable vereint modernes Design, einwandfreie Handhabung und brillante Technik.



Im Lieferumfang enthalten: Der AC-Adapter versorgt den DS-Akku mit Saft.



Technische Daten	
CPU	1 x ARM9 (67 MHz) 1 x ARM7 (33 MHz)
Speicher	4 MB
Bildschirme	2 x 7,6 cm Diagonale 256 x 192 Pixel
Farben	260.000
Anschlüsse	Stromanschluss, Kopfhörer, Mikrofon, DS-/GBA-Modulschacht
Größe	14,9 x 8,5 x 2,9 cm (zugeklappt)
Gewicht	275 g
Wireless	IEEE 802.11-Protokoll 10-30 Meter Reichweite
Lieferumfang	Stylus, AC-Adapter, PictoChat, Demo von "Metroid Prime: Hunters"



Nintendo DS Touch me, baby!

Lest im Folgenden, warum Nintendos Wunderwaffe die Welt des Videospielens verändern wird.

Am 21. November in den USA und am 2. Dezember in Japan ist es soweit: Nintendos neue Daddelkiste für unterwegs sorgt für offene Münder bei amerikanischen und fernöstlichen Spielefans. Mit einem Preis von umgerechnet ca. 115 Euro und acht bis zwölf Starttiteln für je 25-35 Euro müssen Zocker glücklicherweise weniger tief in die Tasche greifen als befürchtet.



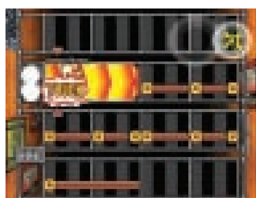
Der Hingucker des DS sind natürlich seine beiden LCD-Bildschirme. Der Clou: Der untere Screen ist druckempfindlich. Ein im Gerät versenkbarer Stift – Stylus genannt – dient als Eingabegerät und garantiert höchste Präzision. Daneben gibt's ein Digi-Kreuz, vier Buttons und zwei Schultertasten. Nintendo-typisch wird Ergonomie großgeschrieben. Zudem soll ein eingebautes Mikrofon Spracherkennung ermöglichen. Beide Bildschirme verfügen selbstverständlich über Hintergrundbeleuchtung, die Qualität der Screens übertrifft die des GBA, wird sich jedoch wohl nicht mit dem glasklaren PSP-Pendant messen können. Dank Akku sollen sechs bis zehn Stunden Spielspaß möglich sein – ein Sleep-Modus hilft zusätzlich Strom sparen. Spiele gibt's auf speziellen DS-Karten, durch den Modulschacht an der Vorderseite können aber auch GBA-Titel gezockt werden. Insgesamt sind momentan über 120 Spiele in Arbeit, davon etwa 20 von Nintendo. Die Software "PictoChat" (siehe Bild folgende Seite) ist beim Kauf gleich mit dabei. Dank Wireless-Funktion gibt's kabellose Multiplayer-Duelle, für die das jeweilige Spiel nur einmal benötigt wird. Im Test funktionierte dies bereits tadellos.



Abwärtskompatibilität: Nicht nur die abgebildeten DS-Karten finden Platz. Auf der Vorderseite wartet ein Slot auf Eure GBA-Spiele. Nettes Extra: Ein schickes DS-Band macht das Handheld noch anhänglicher.

Das Ziel des DS ist laut Nintendo, die Kreativität der Entwickler und Spieler zu fördern. So sollen völlig neue Spielerlebnisse möglich sein. Bleibt zu hoffen, dass das Konzept aufgeht und die allein in Japan angestrebte Zahl von 1,35 Millionen verkauften DS bis Ende 2004 erreicht wird. *ms*

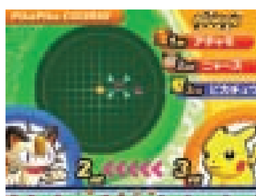
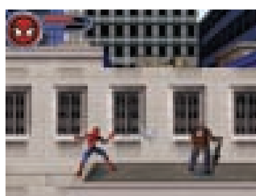
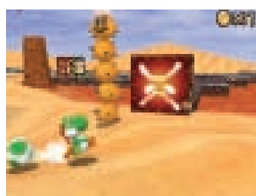
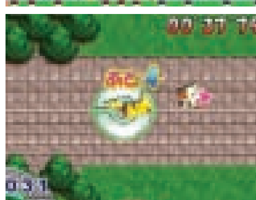
Double-Spiel-spaß dank Double-Screen?


In "Feel The Magic" müsst Ihr die Aufmerksamkeit dieser Schönheit gewinnen.

Bei "Jam With The Band" ist Rhythmusgefühl und Fingerfertigkeit gefragt.

3D-Spiel oben, die taktische Aufstellung unten: So spielt sich "Madden NFL 2005".



In "Pokémon Dash!" lasst Ihr Knuddelmonster Pikachu um die Kurven sliden.

Der Touch-Screen zeigt in "Spider Man 2" die Move-Liste des Spinnenmanns.

In der Neuauflage von "Super Mario 64" übernehmt Ihr auch andere Charaktere.



▪ ▪ ▪ Geplante Starttitel ▪ ▪ ▪

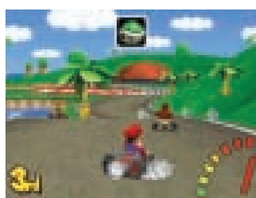
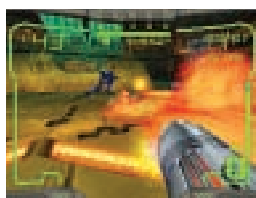
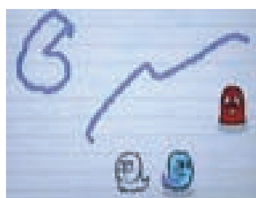
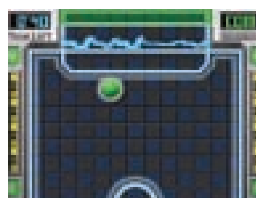
Name	Hersteller	Genre	Starttitel in
Feel The Magic: XY-XX	Sega	Geschicklichkeit	USA, Japan
Jam With The Band	Nintendo	Musikspiel	Japan
Madden NFL 2005	EA	Sportspiel	USA
Ping Pals	THQ	Chat-Software	USA
Pokémon Dash!	Nintendo	Rennspiel	Japan
Spider-Man 2	Activision	Action	USA
Super Mario 64 DS	Nintendo	Jump'n'Run	USA, Japan
The Urbz	EA	Simulation	USA, Japan
Wario Ware, Inc. DS	Nintendo	Geschicklichkeit	USA, Japan
Zookeeper	Success	Geschicklichkeit	Japan

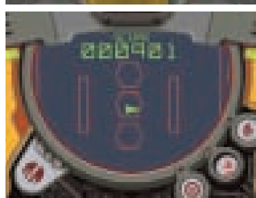
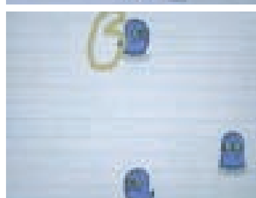
▪ ▪ ▪ Zukünftige Titel (Auswahl) ▪ ▪ ▪

Name	Hersteller	Genre
Advance Wars DS	Nintendo	Strategie
Need for Speed Underground	EA	Rennspiel
Mario Kart DS	Nintendo	Rennspiel
Metroid Prime: Hunters	Nintendo	Ego-Shooter
New Super Mario	Nintendo	Jump'n'Run
Pac Pix	Namco	Geschicklichkeit
Puppy Times	Nintendo	Simulation
Golden Eye: Rogue Agent	EA	Ego-Shooter
Table Hockey	Nintendo	Geschicklichkeit
Yoshi's Touch & Go	Nintendo	Jump'n'Run

Neue Ideen braucht das Land: Der DS könnte die herbeigesehnte Lösung für die derzeitige Update-Problematik sein. Laut Nintendo-Guru Miyamoto soll er weder als Konkurrent zum PSP noch als Nachfolder zum GBA fungieren. Vielmehr seien frische Spielkonzepte möglich, die bisher weder auf einer Heimkonsole noch auf einem Handheld realisierbar waren. Yuji Naka, der hinter Segas "Feel The Magic: XY-XX" steht, erzählt stolz, dass sein Spiel – Stylus sei Dank – komplett mit nur einer Hand zu meistern sei.

Weitere originelle Konzepte stehen bereits in den Startlöchern: In "Wario Ware, Inc. DS" schrubbt Ihr in mehr als 180 'Microgames' über den Touch-Screen. In "Puppy Times" reagieren kleine Welpen per Spracherkennung auf Euer Kommando. Während in "Jam With The Band" der Touch-Screen als Scratch-Pult missbraucht wird, lenkt Ihr in "Ridge Racer DS" sogar Eure PS-Boliden per Stylus. In "Advance Wars DS" könnt Ihr Luft- und Bodeneinheiten gleichzeitig kontrollieren. Daneben fungiert der untere Screen häufig als Karte, Statusbildschirm oder einfach, um die Spielfläche zu verdoppeln.


Praktisch: Karte und Platzierungen sind bei "Mario Kart DS" jederzeit gut sichtbar.

Potenzieller Mehrspieler-Hit: "Metroid Prime: Hunters" bietet Action vom Feinsten.

Innovative Neuerung bei einem Oldie: "Pac Pix" setzt voll auf den Touch-Screen.

Simples Spielprinzip, massig Spaß: "Table Hockey" spielt sich auf beiden Screens ab.

VUD aufgelöst



Der 1993 gegründete Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) hat sich aufgelöst. Bei einer ordentlichen Mitgliederversammlung in Frankfurt wurde dazu der einstimmige Beschluss gefasst. Der Industrieverband war bisher die Interessenvertretung deutscher Publisher von Unterhaltungssoftware. So gehörte zu den Aufgaben des VUD auch die Förderung und Etablierung von Spielen in der Gesellschaft – was allerdings extrem unauffällig geschah. Offizielle Gründe zur Auflösung wurden nicht genannt. Der VUD schweigt sich aus – selbst die Internetpräsenz informiert in keinster Weise darüber. Gerüchte deuten auf interne Querelen und Unstimmigkeiten in der Vergangenheit hin. Gerade die Aufnahme von Firmen, die nur am Rande mit Spielen zu tun haben, führte zu Streitereien. Daneben verursachten auch ungleichmäßige Stimmverteilung kleinerer und großer Mitglieder weitere Auseinandersetzungen. Zuletzt traten gerüchteweise schon 50 Prozent aller Mitglieder aus dem Verband aus. Als Alternative bietet sich nun der kürzlich neu gegründete G.A.M.E.-Entwicklerverband an.

Nintendo im Aufwärtstrend

Beim "Mario"-Erfinder klingelt die Kasse: In der ersten Hälfte des Geschäftsjahres 2003/2004 wurde ein Gewinn von 46 Mrd. Yen (336,1 Mio. Euro) erwirtschaftet. Im Jahr zuvor fuhr Nintendo noch einen Verlust von 2,89 Mrd. Yen (21 Mio. Euro) ein. Trotzdem ging der Umsatz von 211,4 Mrd. Yen (1,52 Mrd. Euro) im Vergleich auf 185 Mrd. Yen (1,34 Mrd. Euro) zurück – ein Minus von 12,5 Prozent. Das Gewinnplus verdankt der Hersteller auch dem momentan noch schwachen Yen-Kurs und einer regen Gamecube-Nachfrage. Beständige Software- wie Hardware-Verkäufe im GBA-Bereich tun ihr übriges. So zeigt sich Nintendo auch fürs kommende Weihnachtsgeschäft äußerst zuversichtlich.



MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Microsoft spricht über Japan und Xbox 2

In einem Interview mit einer japanischen Wirtschafts-Zeitung gestand der Vizepräsident im Unterhaltungssektor bei Microsoft, Peter Moore, entscheidende Fehler in Japan ein: Die Xbox sei zu groß und kann die Japaner nicht überzeugen. Daneben gibt es zu wenig Spiele, die den fernöstlichen Geschmack treffen. Außerdem hat die PS2 einen Vorsprung von zwei Jahren, den man niemals aufholen könne. Doch für die Xbox 2 verspricht er, diese Fehler auszumerzen. Die Xbox 2 soll eine reine Spielekonsole werden und ein kleines und einfaches Design aufweisen – Online-Funktionen inklusive. Das Gerät wird vor der PS3 erscheinen und mit ausreichend Software starten.



NACHSPIEL



DIE GROSSE ABZOCKE?

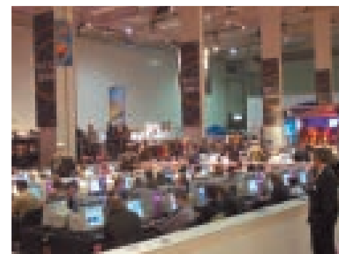
Sonys Ankündigung bezüglich "Gran Turismo 4" sorgt für Freude und Trauer in der autobesessenen Fangemeinde. Einerseits freut man sich über den bestätigten Release zu Weihnachten – andererseits entfällt der groß angekündigte Online-Modus. Selbiger wird irgendwann im nächsten Jahr nachgeliefert. Das lässt auf zwei Dinge schließen: Die PS2 ist für den Online-Sektor nicht wirklich gerüstet. Denn: Solch eine Verzögerung kann nur aus größeren Verbindungs- bzw. Bandbreiten-Problemen herrühren. Zum Zweiten: Sony verfolgt seine Online-Strategie nur halbherzig. Angefangen bei der umständlichen wie verbuggten 'Central Station' über Abstürze und Verbindungsfehler bis hin zur fast nicht vorhandenen Headset-Unterstützung. Auch der größte Microsoft-Feind wird anerkennen, dass Xbox Live besser funktioniert. Weiteres Übel: Nächstes Jahr sollen sich die "GT"-Käufer zusätzlich ein inhaltsgleiches "Gran Turismo" samt Online-Teil kaufen – sozusagen Version 1.1. Parallelen zur PC-Welt tun sich auf: Dort werden Spieletitel auch oft mit unzähligen Fehlern und fehlenden Features ausgeliefert, die erst per Update ausgebügelt werden. Schlimmer noch: Durch Sonys Beispiel könnten andere Publisher ermutigt werden, nur halbfertige Produkte auf den Markt zu schmeißen!

Deutsche Erfolge bei den World Cyber Games



Die diesjährige Weltmeisterschaft im Wettkampf-Zocken, die 'World Cyber Games', wurde diesmal in San Francisco ausgetragen. In den vergangenen Jahren fand das Event in Südkorea statt. Vor 30.000 Zuschauern ging es 2004 um satte 400.000 Dollar Preisgeld. Auf dem viertägigen Event wurden bis auf zwei Ausnahmen alle Wettbewerbe auf dem PC ausgefochten. Als Disziplinen standen "Counterstrike", "FIFA 2004", "Starcraft", "Warcraft 3", "Need for Speed Underground" und "Unreal Tournament 2004" an. Die Xbox war als einzige Konsole mit "Project Gotham Racing 2" und "Halo" vertreten. Der rasende 16-jährige Niklas Zimmermann errang Gold bei "Need for Speed: Underground". Daneben holte ausgerechnet ein Zivildienstleistender, nämlich Maurice Engelhardt, Silber für Deutschland bei "Unreal Tournament". Dazu gesellte sich noch die Bronze-Medaille für "FIFA 2004". Im Medaillenspiegel wurde Vorjahresmeister Deutschland leider entthront: Die Niederländer schnappten sich die Krone in der Gesamtwertung. Sponsoren wie Veranstalter zeigten sich äußerst zufrieden mit der diesjährigen "WCG". Nächstes Jahr finden die Wettkämpfe in Singapur statt.

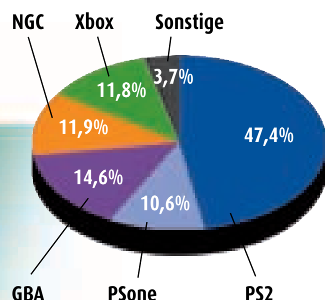




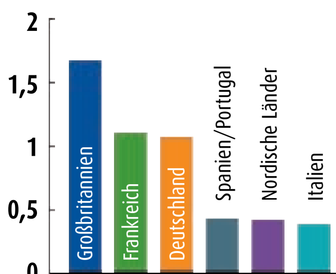
Bei der Spiele-Olympiade 'World Cyber Games' holte der Deutsche Niklas Timmermann Gold bei "Need for Speed Underground".

Deutscher Spielemarkt hinkt

Trotz guter Verkäufe bei Unterhaltungssoftware ordnet sich der deutsche Spielemarkt im europäischen Vergleich erst auf Rang drei hinter England und Frankreich ein. Der Umsatz für Unterhaltungssoftware belief sich im Jahre 2003 auf 1,067 Mrd. Euro – 2000 waren es noch 1,211 Mrd. Euro. Einer Studie zufolge setzt sich dieser rückläufige Trend 2005 und 2006 fort. Erst für 2007 wird eine Steigerung erwartet. Der Grund: In Deutschland wird knapp die Hälfte des Umsatzes mit PC-Spielen gemacht. Doch diese leiden unter Preisstürzen und weit verbreiteten Raubkopien. Positiv: Die deutsche Konsolenwelt konnte um 20,4% expandieren.
Weltweit dominiert aber die USA mit einem Umsatz von 18,2 Mrd. Dollar im Jahr 2003. Prognosen sprechen von 21,1 Mrd. Dollar für 2007. Dahinter folgen Japan und Großbritannien. Dank EU-Erweiterung wird auch für Europa ein kräftiges Plus erwartet.



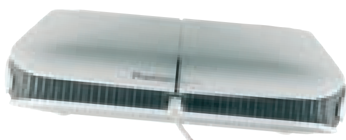
Hier die prozentuale Umsatzverteilung in Deutschland im Konsolenvergleich. Nicht überraschend: die PS2 dominiert.



Europäischer Vergleich der Unterhaltungssoftware-Umsätze in Mrd. Euro: Großbritannien liegt weit vorn.

Spätzünder Phantom

Die von Infinium Labs entwickelte PC-Konsole Phantom wird erst nächstes Jahr erscheinen. Laut Hersteller ist die Hardware zwar fertiggestellt, jedoch wird Zeit benötigt, um das Handels- und Partnernetz weiter aufzubauen. Bereits 20 Spielehersteller (darunter Codemasters, Eidos, Atari, und Vivendi Universal) unterstützen den 'Phantom Game Service'. Anders als bei herkömmlichen Konsolen werden Spiele ausschließlich per Breitband-Download erworben – ein Laufwerk entfällt (siehe auch Ausgabe 07/04). Laut Infinium Labs sollen zum Release über 500 Spiele verfügbar sein – vorrangig aus dem PC-Bereich. Zum noch unsicheren Europa-Start gab es keine weiteren Informationen.



Auf 2005 verschoben: das ungewöhnliche Konsolenkonzept Phantom.

AM RANDE

+++ Raubkopierer schlagen zu: Bereits einen Monat vor Veröffentlichung kursiert die französische Version von "Halo 2" im Internet. Das Herunterladen wird allerdings teuer: In den USA drohen bis zu 100.000 Dollar Strafe. Eine gekaufte Vollversion ist da deutlich billiger. **+++ Xbox unkomprimiert:** Derzeit ist seitens Microsoft keine kleinere Xbox-Version geplant. **+++ nVidia in der Spielhalle:** Der Grafikkartenhersteller kündigte kürzlich sein Linux-basiertes 'System N2 Arcade Platform' an. Namco entwickelt bereits fleißig Spiele für die Plattform. **+++ Asien vernetzt:** Xbox Live mausert sich in Fernost zum Erfolg. Von weltweit einer Million Abonnenten vergnügen sich allein 200.000 in Korea, Taiwan, Japan und Ozeanien online. **+++ USA greift gegen Piraterie durch:** Das US-Ministerium für innere Sicherheit hat die Aktion 'Strategy Targeting Organized Piracy', kurz 'STOP' ins Leben gerufen. Diese soll Produkt-, Marken-, Hardware-, Software-Plagiate und Kopien aufhalten. Die Sache dient auch der Bekämpfung des Terrorismus – laut Interpol gibt es immer wieder Verbindungen zwischen Terrornetzwerken und organisierter Piraterie. Auf einer 'Name & Shame'-Liste sollen auch alle Firmen erscheinen, die Fälschungen direkt oder indirekt unterstützen. +++



Zombie-jagd

Gewinnt dicke "Resident Evil Outbreak"-Fanpakete!

CAPCOM Fette Beute: Zusammen mit Capcom verlosen wir exquisite Preise aus der Welt von "Resident Evil". Beantwortet dazu einfach folgende Frage:

In welcher Stadt spielt "Resident Evil Outbreak"?

A: Maroon 5
B: Raccoon City
C: Waschbär-Stadt

Zu gewinnen gibt's:

8x "Resident Evil Outbreak"-Pakete mit folgendem Inhalt:

- 1x "Resident Evil"-Blutauge
- 1x "Resident Evil Outbreak"-Spiel
- 1x "Outbreak"-Schlüsselband
- 1x "Resident Evil"-T-Shirt
- 1x "Outbreak"-Lösungsbuch
- 1x "Resident Evil Apokalypse"-Roman
- 1x "Resident Evil Outbreak"-USB-Maus



Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
STICHWORT: Zombie
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. Dezember 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

OVERSEAS

Shadow Hearts Covenant



PS2 Wo bitteschön geht's denn hier zu den Clochards? Die Stadt an der Seine zeigt sich von der herbstlichen Seite und lädt zum Bummeln im Untergrund ein.



PS2 Fass, Blanca! Der weiße Wolf mit dem illustren Namen hat wie jeder Charakter unterschiedliche Standardangriffe. 'High Angle' schleudert Gegner in die Luft.

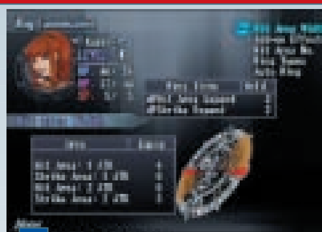
Das ist schon ein seltsames Szenario, das uns die Designer von Nautilus hier auftischen. 1915 im französischen Dörfchen Domremy kommt eine Elite-Einheit des deutschen Kaiserreiches in arge Bedrängnis. Nachdem die Soldaten mit SWAT-Taktiken die Dorfkirche stürmen, werden sie von einem drei Meter hohen geflügelten Dämon aufgemischt. Einzige Überlebende: Der weibliche Lieutenant Karin Koenig. Obwohl historisch bedenklich, werden Fans des klassischen Nippon-Rollenspiels bei diesem Szenario trotzdem hellhörig. Fräulein Koenig macht nämlich am Ende des artifiziell gerenderten Intros eine seltsame Entdeckung.

Harmonixer strikes back

Der Dämon verwandelt sich in einen schmächtigen Jüngling und entschwindet. Dieser Bursche heißt Yuri und war der Held des 2002 erschienenen Rollenspiels "Shadow Hearts". Etwas später stolpern auch "Shadow Hearts"-Novizen über die vermeintliche Lösung des Rätsels. Yuri ist ein Harmonixer, ein Mensch, der sich in diverse Dämonenformen verwandeln kann. Leider wird er von einer geheimnisvollen Gesellschaft verflucht und verliert die meisten seiner Fähigkeiten. Zusammen mit Karin, dem Puppenspieler Gepetto und einem halben Dutzend weiterer skurriler Charaktere führt Ihr Yuri durch sein zweites PS2-Abenteuer, dessen Handlung nahtlos an die Geschichte des Vorgängers anknüpft. Die höchst ori-

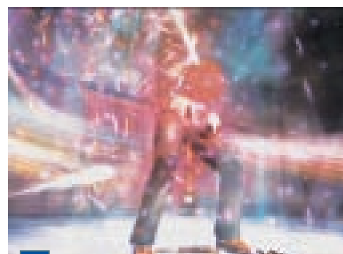
▪▪▪ Ringelpiez ▪▪▪

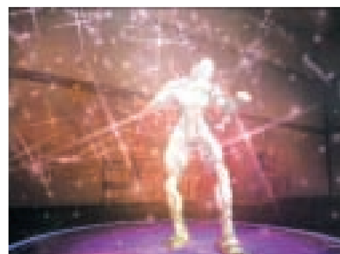
So funktioniert das innovative 'Judgement Ring'-Feature



PS2 In diesem Menü dürft Ihr Euren Ring nach Belieben anpassen.

Trotz des rundenbasierten Kampfsystems sorgt "Shadow Hearts Covenant" in jeglichem Scharmützel für schweißnasse Finger. Der Grund: Egal ob Ihr einen einfachen Angriff ausführt oder einen Zauberspruch loslasst, alle Handlungen werden durch den so genannten 'Judgement Ring' gesteuert. Breite orange und schmale rote Flächen auf einem Kreis symbolisieren Eure Trefferzonen. Ein flink rotierender Zeiger muss per Tastendruck auf diesen Zonen gestoppt werden, um einen Treffer zu erzielen. Bleibt der Zeiger auf der orangen Farbe stehen, gelingt Eure Aktion. Die schwer zu treffenden roten Bereiche lösen besonders potente Schläge oder Magieeffekte aus. Verpasst Ihr die Farbbereiche, geht Eure Aktion daneben. Richtig hektisch wird's, wenn Ihr die Attacken Eurer Recken per Combo-Angriff verknüpfen wollt oder ein fieser Feindzauber die Ablaufgeschwindigkeit des Zeigers erhöht. Bei Combo-Aktionen müsst Ihr nämlich nicht nur zwei Ringe in Folge meistern, der Ring beginnt anschließend wie eine Münze zu rotieren und muss im richtigen Augenblick gestoppt werden! Ein Höchstmaß an Komplexität wird durch die freie Einstellbarkeit Eures Ringes erreicht. Jeder Charakter darf sich durch gefundene Items eine zusätzliche Trefferzone gönnen oder breitere Farbfelder erstellen. Je vollgestopfter der 'Judgement-Ring', um so schwieriger der kompetente Umgang damit.





PS2 Harmonixer in Action: Yuri mutiert bei Bedarf zum Fischmonster Amnis. Insgesamt sechs verschiedene Elemente stehen für Transformationen zur Wahl.



PS2 Im Pariser Untergrund trefft Ihr auf die Seele des 'Judgement Ring'. Dieser spektrale Bursche bewertet Eure Kampftauglichkeit, taucht immer wieder auf und versorgt Euch mit frischen Ring-Erweiterungen.



PS2 In den Staub, Kröte! Transformiert verteilt Yuri ordentlich Schaden und zerlegt die deutschen Gasmaskenfuzzis ratzfatz!



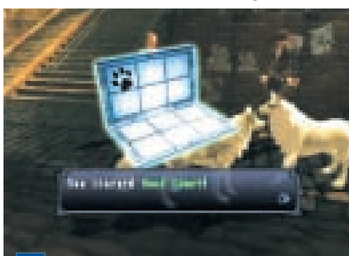
PS2 Die Dungeons bieten genügend Abzweigungen zum Erkunden.

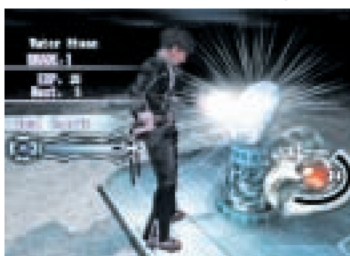
ginelle und extrem wendungsreiche Story wird in der Tradition der klassischen japanischen Konsolenrollenspiele erzählt. Eine starre 3D-Kamera fängt die Erkundungsversuche Eurer Helden ein, eine Übersichtskarte im Stil von "FF 10" sorgt für Durchblick und Rundenkämpfe perforieren zufällig das Spielgeschehen. Die Handlungsorte gestalten sich hierbei angenehm abwechslungsreich. In Städten, Wäldern und Dungeons sucht Ihr Euch einen Weg durch Frankreich, Wales und Japan. Die erste DVD des Grusicals führt Euch eher linear durch die Geschichte, auf Scheibe Zwei fächern dann etliche Sidequests und Geheim-Dungeons neben dem Hauptplot auf. Obwohl die Areale mit trefflicher Farbwahl und gekonnter Kameraarbeit ausdrucksstark inszeniert werden, hinkt die grafische Präsentation des Spiels der aktuellen Grafikgeneration doch sehr hinterher. "Kingdom Hearts" oder "Dark Chronicle" haben hier die Nippon-Nasen vorn. Musikalisch wird dagegen ein melodiöser Ohrenschmaus geboten. Niemand Geringeres als Yoshitaka Hirota und Yasunori Mitsuda unterlegten die Spielszenen mit exquisiten Klängen. Auch die englische Sprachausgabe, die Ihr in allen wichtigen Szenen zu hören bekommt, sorgt für ein gehöriges Maß an Atmosphäre.

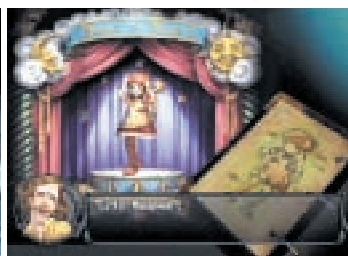
Castlevania vs. Grandia

Das pseudo-reale Universum von "Shadow Hearts" zeichnet sich seit jeher durch eine prickelnde Mystery-Stimmung mit Horror-Tupfern aus. Diese stilistische Besonderheit beeinflusst nicht nur die Story, sondern auch die Charakterentwicklung maßgeblich: Hauptfigur Yuri braucht die Seelen vernichteter Feinde, um neue Transformationsformen freizuschalten, Wrestler Joachim Valentine gehört zur Zunft der Blutsauger und Puppenspieler Gepetto scheint unter einer ernsten Triebstörung zu leiden. Das unvermeidbare Aufleveln Eurer Menagerie gestaltet sich demnach höchst unterschiedlich und unterhaltsam. Ebenso tiefgründig und variantenreich präsentiert sich der Rundenkampf-Modus, der durch das an "Grandia" erinnernde 'Judgement Ring'-System ungemein spannend wirkt (siehe Kasten links). Insgesamt ist der zweite Teil der "Shadow Hearts"-Reihe jedem Fan der japanischen RPG-Erzählkunst wärmstens ans Herz zu legen. Die komplexe Story erinnert an seelige "Xenogears"-Zeiten und beschäftigt Euch mindestens für 40 Stunden. Regelwerk und Kampfsystem sind höchst durchdacht und funktionieren prächtig. Allein die grafische Präsentation ist nicht gerade meisterhaft, stellt aber alle nötigen Informationen zweckmäßig und stilvoll dar. Freunde von tiefgründigen und hochkreativen Spielwelten bekommen in "Shadow Hearts Covenant" genug zum Erforschen. Und der 'Judgement Ring' macht auch den hundertsten Rundenkampf noch interessant. mw

Testmuster von ACME, Tel 0700/84342637, www.acme-online.nl







PS2 Kreative Meisterleistung: die Spezialfähigkeiten Eurer Charaktere. Wolf Blanca sammelt Pfötchen im Kampf mit anderen Artgenossen. Yuri schaltet neue Monsterformen durch Seelenenergie frei und Gepetto zieht seiner Marionette abstruse Kostüme an.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Nautilus, Japan

PAL-Veröffentlichung: 1. Quartal 2005

Spezielle Peripherie: Lenkrad, HDD, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Shadow Hearts Covenant

Playstation 2 — 85% Spielspaß

Gelungene Fortsetzung mit leicht angestaubter Grafik, aber großem Spielwitz.

Monster Hunter


PS2 Es geht auch gemütlich: Werft die Angel aus und zieht, wenn's rüttelt.



PS2 So stärkt Ihr Euch in der Natur: Streckt ein Ungeheuer nieder und schneidet Euch eine Scheibe ab (links), diese wandert anschließend auf den Grill (rechts).

Capcom geht auf die Pirsch: "Monster Hunter" entführt Euch in eine Zeit, in der sich Mensch und Saurier noch Wald und Wiesen teilen. Ihr verdient Euren Lebensunterhalt mit der Jagd auf riesige Echsen und Wiederkäuer, aber auch borstige Wildschweine, Fische und Vögel. Das klappt nur mit entsprechender Jagdausrüstung und Taktik, denn die Biester geben sich nicht so einfach geschlagen: Sie schwingen den Schwanz, wollen Euch über den Haufen rennen oder gar mit mächtigen Pranken niederschmettern. Andere Saurier sind schwerfällig, aber gepanzert. Dann müsst Ihr etwa Hals oder Brust anvisieren, um einen wirkungsvollen Treffer zu landen. Es gibt aber auch scheue Saurier, die sich nur zeigen, wenn die Luft rein ist: Schleicht Euch hinter Büschen und Felsen an, um sie zu überraschen! Die Kunst der Jagd umfasst nicht nur Kämpfe, sondern auch Angeln, Pflanzenkunde und Survival-Praxis: Mit gesammelten Würmern werft Ihr die Rute aus, während sich Pilze und Kräuter zu allerlei Heiltränken kombinieren lassen. Erbeutetes Fleisch kommt auf den Grill. Nur wenn Ihr es im korrekten Augenblick vom Feuer nehmt, wird's ein leckeres Steak!

Gemeinsame Jagd

Das Dorf ist Eure Basis: Hier plaudert Ihr mit anderen Jägern, handelt mit Waffen, Beute und Ausrüstung. Der Dorfälteste vergibt Missionen, etwa diverse Pflanzen finden oder ein vorgegebenes Monster jagen. Dann macht Ihr Euch auf ins Basiscamp, wo sich der Jäger ausruht, Beute verstaut und zum Abtransport klar macht. Von hier aus gelangt Ihr in die Wildnis, die in Abschnitte unterteilt ist: Auf Eurem Weg durch sonnige Täler, düstere Canyons und steile Berge wird regelmäßig nachgeladen – das kommt der Orientierung zugute, nervt aber, wenn angeschlagene Beute über die Territoriumsgrenze verschwindet. Auch die Kamerasteuerung per Digikreuz ist nicht optimal, weil Ihr nicht gleichzeitig laufen und schwenken könnt – der zweite Analogstick ist mit Waffenattacken und Kick belegt.

Das Erforschen der prächtigen Umgebung und das Kämpfen mit den erstaunlich realistisch animierten Sauriern ist solo unterhaltsam, wird aber erst mit Online-Verbindung richtig spannend: Im Team können bis zu vier Spieler ihre Talente kombinieren, etwa wenn ein Held das Ungeheuer in einen Nahkampf verwickelt und die anderen mit dem Bogen angreifen – so lassen sich auch übermächtige Monster niederstrecken. *oe*

Testmuster von ACME, Tel 0700/84342637, www.acme-online.nl


PS2 Das wuchtige Wildschwein ist in seinem Versteck ein gefährlicher Gegner: In dem engen Canyon könnt Ihr seinen Sturmattacken nur schwer ausweichen.



PS2 Im Dorf (oben) wird gehandelt, das Zelt (unten) dient als Lager.



PS2 Seine Talente verbessert Euer Held in der Praxis: Leider könnt Ihr nur mit aktivierter Mission samt Zeitlimit die Wildnis betreten, Training klappt nur nebenbei.

Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ✓ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Surround ○ Pr.Scan ○ DTS

Monster Hunter

Playstation 2

74% Spielspaß

Mit Online-Team sehr taktisch: Lernt überleben und die Saurierjagd in freier Wildbahn!

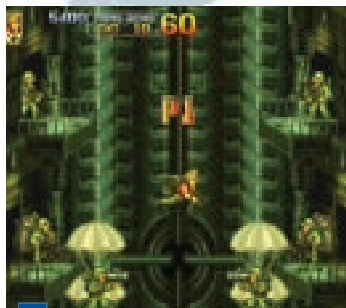


www.needforspeed.de

VIDEO AUF DVD!

Metal Slug 4

Erzbösewicht O'Neill gibt auch im vierten "Metal Slug" sein Stelldichein.





PS2 Alt trifft neu: Das Gegnerdesign orientiert sich am Original. Dafür seilt sich Euer 2D-Recke zum ersten Mal ab oder klemmt sich hinters Steuer des Gabelstaplers.



PS2 Einer der knackigsten Teile des Spiels: Während Ihr Euch nach oben vorkämpft, verabschiedet sich Euer Kampfroboter mit einem spektakulären Abgang.

Einmal 2D-Schlachtplatte bitte! Dieser Wunsch wird mit "Metal Slug 4" perfekt bedient. Während die SNK-Fangemeinde hierzulande immer noch auf die Portierung des dritten Teils wartet (Veröffentlichung auf November verschoben), freuen sich PS2-Besitzer im Land der aufgehenden Sonne bereits über den vierten Auftritt der Bitmap-Söldner.

Einer gegen alle

Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Anfangs wie immer mit kleinkalibriger Standardwaffe und ein paar Granaten ausgerüstet, kämpft Ihr Euch durch sechs gegnerverseuchte Levels. Dabei sammelt Ihr fleißig dickere Ballermänner (neu: Doppel-Uzi) ein oder besteigt zwecks Beseitigung härterer Brocken eines der herumstehenden oder erbeuteten Vehikel. Mit Panzer, Mech oder Gabelstapler habt Ihr nicht nur zusätzliche Feuerkraft, sondern seid zudem eine Weile vor feindlichen Schüssen geschützt. Auch wenn "Metal Slug"-typisch nach gut 40 Minuten der Abspann über den Schirm flimmert, entführt Euch das Spiel in der kurzen Zeit dennoch in die verschiedensten Szenarien: Waldlevels wechseln sich mit zerbombten Städten und eisigen Gipfeln ab. Manche Abschnitte erblickt Ihr dank einiger Abzweigungen gar erst beim wiederholten Durchzocken.

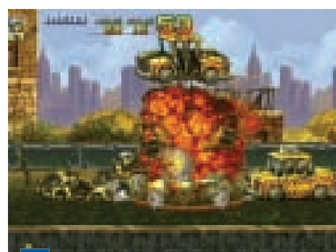
Besser gut geklaut, als...

...mit Experimenten auf die Nase fallen, war wohl der Gedanke der "Metal Slug 4"-Macher. Geradezu schamlos bedienen sie sich bei ihren Vorgängern: Vertikalabschnitt im ewigen Eis aus Teil 1, Ägypten-Ambiente inklusive Mumien aus Teil 2, Yetis und Zombies aus Teil 3.

Diese sehr augenscheinliche Wiederverwertung fällt auf jeden Fall negativ ins Gewicht. Etwas größeren Einfallsreichtum der Entwickler hätte ich mir dann doch gewünscht. In mancher Hinsicht hat dies jedoch auch Vorteile: Hatte Euer Bitmap-Rambo in Episode X und 3 oftmals Aliens, Insekten oder Pflanzen vor der Flinte, gilt beim (End-)Gegnerdesign in "Metal Slug 4" ganz klar das Motto 'Back to the Roots'. Bevor Ihr Levelbossen in Form von riesigen Panzern oder Kampfrobotern gegenüber tretet, tränkt Ihr den Boden fast nur mit dem Pixelblut gegnerischer Soldaten.

Sparkurs: Neben dem Zweispieler-Modus, Level-Select sowie einer Galerie mit aufgesammelten Items und Goodies finden sich keinerlei Extras auf dem Silberling. Dafür wird Euer Auge von liebevollen, aberwitzigen Animationen und herrlich gezeichneten Hintergründen verwöhnt. Dank PS2-Power gibt's in technischer Hinsicht nichts zu meckern. Slowdowns und grobpixelige Explosionen gehören der 32-Bit-Vergangenheit an.

Wer also eine japanische PS2 sein Eigen nennt, kann sich erneut auf eine Zerstörungsorgie allererster Güte freuen. Dank herrlich altmodischem Spielprinzip ein Muss für Action-Puristen und 2D-Nostalgiker. *ms*



PS2 Dank Raketenwerfer sorgt "Metal Slug"-Neuling Trevor für (Un-)Ordnung.



PS2 Bitmap-Kunst im großen Stil: Superb gezeichnete Explosionen und kleine Details wie der gegnerische Soldat hinter Glas am rechten Bildrand erfreuen das Auge.

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: SNK Playmore, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Metal Slug 4

Playstation 2 – 82% Spielspaß

Einwandfreie Portierung des Neo-Geo-Juwels: herrlich altmodischer Non-Stop-Actionkracher.

Gungrave Overdose


PS2 Als rachewütiger Gitarrengeist elektrisiert Ihr die Feindmassen.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Red, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), Pr.Scan, DTS

Gungrave Overdose
Playstation 2
62% Spielspaß
Trotz einiger Erweiterungen weiterhin schlichte Non-Stop-Baller-Action im schicken Animeformat.


PS2 Blinde Wut: Juji braucht kein Augenlicht mehr, um besonders im Nahkampf alles zu zerlegen.


PS2 Ballern, bis die Wumme glüht: Normalerweise erledigt Grave seine Feinde mit der Wumme, doch auch der Sarg kommt zum Einsatz.

Vor rund zwei Jahren feierte der stumme Sargträger Beyond the Grave sein Konsolendebüt und ballerte sich in "Gungrave" durch ein ebenso stilvoll inszeniertes wie kurzes und tumbes Anime-Abenteuer – 57% im MAN!AC-Test (Ausgabe 12/02) sprechen eine deutliche Sprache. Die Entwickler von Red blieben ihrem Helden dennoch treu und schnitzten eine "Overdose"-Fortsetzung, die jetzt in den USA von Billigspielanbieter Mastiff zum Schleuderpreis von 15 Dollar angeboten wird. Wenig überraschend blieb das Grundprinzip identisch: Stapft mit Eurem Charakter durch die Gegend und schießt sowohl die zahlreichen Feinde als auch so gut wie alle anderen Objekte in Stücke. Wird mal ein Nahkampf fällig, knallt Ihr den Schurken Euren Sarg vor den Latz, alternativ nutzt Ihr das klobige Teil zum Abschuss besonders vernichtender Munition, die Ihr durch Metzel-Combos wieder auffüllt.

Dreifach hart

Ein paar Änderungen wurden allerdings doch fällig: Der Umfang stieg deutlich, für die neun Levels braucht Ihr eine ganze Weile länger – zudem marschiert Ihr selbst auf einfachster Einstellung nicht mehr problemlos durch die Schlacht. Habt Ihr den ersten Level mit Grave absolviert, werden zwei weitere Charaktere freigeschaltet, mit denen Ihr die Story alternativ spielen könnt: Der Geist Rockabilly Redcadillac ist mit seiner E-Gitarre ein Fernkampfspezialist, während der blinde Schwertmeister Juji Kabane auf enge Distanz seine Vorzüge hat.
Dank mit soliden Effekten gespickter Technik und schickem Anime-Design taugt die dezent verbesserte Ballerei also durchaus für zwischendurch – mehr aber auch nicht. *us*

COMING NOW...

in USA

NOVEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
ATV Offroad Fury 3	Sony	Rennspiel	realistisch
EyeToy: AntiGrav	Sony	Geschicklichkeit	realistisch
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	sicher
Rumble Roses	Konami	Beat'em-Up	sicher
Atari Anthology	Atari	Oldie-Sammlung	realistisch
Dance Dance Rev. Ultramix 2	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	realistisch
Sonic Mega Collection Plus	Sega	Oldie-Sammlung	realistisch
Baten Kaitos	Namco	Rollenspiel	sicher
Mario Power Tennis	Nintendo	Sportspiel	sicher

DEZEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Chulip	Natsume	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	sicher
Mega Man X8	Capcom	Action	sicher
Sega Classics Collection	Sega	Oldie-Sammlung	unwahrscheinlich
Spy vs. Spy	Take 2	Action	realistisch
Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Geschicklichkeit	sicher
Virtua Quest	Sega	Rollenspiel	unwahrscheinlich
GunGriffon: Allied Strike	Tecmo	Action	unwahrscheinlich
Mech Assault 2: Lone Wolf	Microsoft	Action	sicher
Star Wars KOTOR 2: Sith Lords	LucasArts	Rollenspiel	sicher

in JAPAN

NOVEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Arc the Lad Generation	Sony	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Kessen 3	Koei	Strategie	realistisch
Neo Contra	Konami	Action	sicher
Pop'n Music 10	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Shining Tears	Sega	Action-Adventure	realistisch
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichkeit	sicher

DEZEMBER

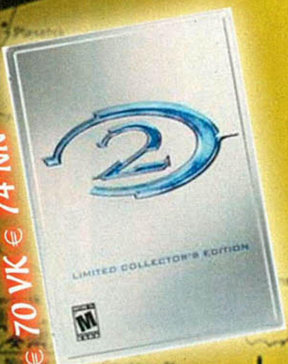
Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	sicher
Kagero 2: Dark Illusion	Tecmo	Strategie	unwahrscheinlich
RPG Maker 3	Enterbrain	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Tales of Rebirth	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	sicher
Donkey Kong: Jungle Beat	Nintendo	Geschicklichkeit	sicher

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

Hungry for Some Snake?



€ 66 VK € 70 NN



€ 70 VK € 74 NN



€ 66 VK € 70 NN



€ 66 VK € 70 NN

ab 15.11.

PlayStation.2
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

68 €

Preis bei Vorkasse!
per Nachnahme: 72€



IMPORTE US / JAPAN
HARDWARE US / JAPAN
HINTBOOKS
ANIME , DVD'S RC 1

Your Important Dealer
Tyrellstraat 13
6291 AK Vaals

FREE
EUROPEWIDE
SHIPPING

Fon: 0700-84342637
(ZUM ORTSTARIF)

VISIT OUR WEBSHOP: www.acme-online.nl

Warenzeichen Dritter werden anerkannt!

VK=Vorkasse
NN=Nachnahme

DIE HIGHLIGHTS



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	91%	08/04
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Beyond Good & Evil	90%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Beyond Good & Evil	90%	04/04
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime	94%	06/03
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



EyeToy: Play Kam zuerst und steht immer noch ganz oben – doch der Nachfolger naht schon.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	EyeToy: Play	85%	09/03
2	Dancing Stage Fusion	83%	neu
3	Sega Superstars	81%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
2	Bomberman Generation	80%	01/03
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: Vice City (dt.) Rockstars bombastisches Verbrecherepos schlägt alle Rekorde.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	91%	01/03
2	Gradius 5	87%	11/04
3	Champions of Norrath	87%	05/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Jet Set Radio Future	90%	04/02
3	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	87%	02/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Viewtiful Joe	85%	11/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Dead or Alive 2	91%	01/01
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

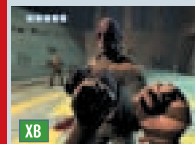
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Dead or Alive 3	89%	04/02
3	Mortal Kombat Deception	88%	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



The Chronicles of Riddick: Escape... Vivendis Lizenz-Action mit Vin Diesel setzt sich an die Spitze.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
3	James Bond 007: Nightfire	87%	01/03

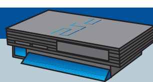
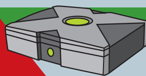
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
2	Timesplitters 2	90%	11/02
3	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03

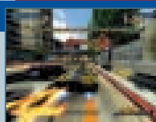
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	James Bond 007: Nightfire	87%	02/03

Technik-Referenzen


Grafik-Highlight



Burnout 3: Takedown

Hersteller: Electronic Arts

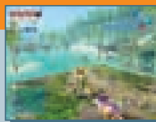
Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.



The Chronicles of Riddick: Escape...

Hersteller: Vivendi

Die Film-Versoftung liefert fantastische Texturen und eine stets hohe Bildrate – zurzeit das grafisch schönste Videospiel!

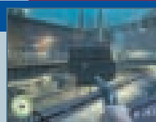


Starfox Adventures

Hersteller: Rare/Nintendo

Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!

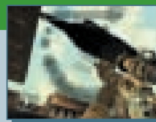
Surround-Highlight



Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

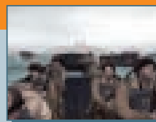
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.



Shadow Ops: Red Mercury

Hersteller: Atari

Dank direktionaler Geräusche und wuchtiger Bässe klingt die Ego-Ballerei wie ein Hollywood-Film zum Mitspielen.



Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Jump'n'Run

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	neu
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	neu
3	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	88%	01/02

Xbox

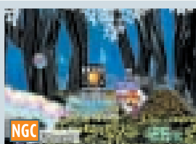
	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Twinsanity	80%	11/04
3	Voodoo Vince	77%	11/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel



Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Der Klempner zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Everquest Online Adventures	85%	03/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fable	90%	10/04
2	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
3	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	neu
2	Tales of Symphonia	87%	neu
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel



Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04
2	Die Urbz: Sims in the City	83%	neu
3	Jurassic Park: Operation Genesis	82%	04/03

Xbox

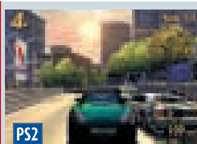
	Spielename	Wertung	Test
1	Full Spectrum Warrior	83%	08/04
2	Die Urbz: Sims in the City	83%	neu
3	Kingdom Under Fire: The Crusaders	82%	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims brechen aus	86%	01/04

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 3 A-spec
Der Polyphony-Knüller hält fast drei Jahre später wacker die Pole Position.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 3 A-spec	92%	09/01
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

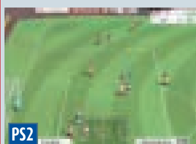
	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Sportspiel

Das Top-Spiel



Pro Evolution Soccer 4
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	neu
2	Tony Hawk's Underground 2	91%	neu
3	NHL 2005	90%	11/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	neu
2	Top Spin	90%	12/03
3	NHL 2005	90%	11/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	neu
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2005	90%	11/04

Game Boy Advance

Das Top-Spiel



The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

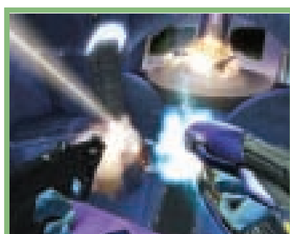
	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island. Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Fire Emblem	90%	08/04
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
10	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
11	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	86%	10/04
12	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
13	V-Rally 3	86%	09/02
14	Medal of Honor: Infiltrator	85%	03/04
15	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03

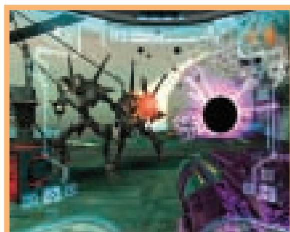
TERMINE

NEUERSCHEINUNGEN IM NOVEMBER

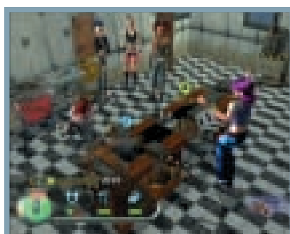
Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.











Spielename	Hersteller	Genre	Release	System
Animaniacs	Flashpoint	Action	15. November 2004	PS2, XB, NGC
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	25. November 2004	PS2, XB, NGC
Crimson Tears	Capcom	Action	5. November 2004	PS2
Dancing Stage Fusion	Konami	Geschicklichkeit	November 2004	PS2
DJ: Decks & FX	Sony	Geschicklichkeit	3. November 2004	PS2
Dragonball Z Budokai 3	Atari	Action	11. November 2004	PS2
Duel Masters	Atari	Stategie	25. November 2004	PS2
EyeToy: Play 2	Sony	Gechicklichkeit	10. November 2004	PS2
Gadget & the Gadgetinis	Flashpoint	Action	8. November 2004	PS2
Garfield	Flashpoint	Action	8. November 2004	PS2
Getaway: Black Monday	Sony	Action-Adventure	17. November 2004	PS2
Godzilla: Save the Earth	Atari	Action	25. November 2004	PS2, XB
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	11. November 2004	XB
Hack Vol. 4	Atari	Rollenspiel	25. November 2004	PS2
Herr der Ringe, Der: Das dritte zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	4. November 2004	PS2, XB
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Elecronic Arts	Rollenspiel	11. November 2004	NGC
Hot Wheels: Stunt Track Challenge	THQ	Rennspiel	November 2004	PS2
Killzone	Sony	Ego-Shooter	24. September 2004	PS2
King Arthur	Konami	Action	November 2004	PS2, XB, NG
King of Fighers Doublepack	Flashpoint	Beat'em-Up	15. November 2004	PS2, XB
Mega Man X Command Mission	Capcom	Rollenspiel	19. Novmeber 2004	PS2, NGC
Men of Valor	Vivendi	Ego-Shooter	November 2004	XB
Metal Slug 3	Flashpoint	Action	15. November 2004	PS2
Metal Slug 3	Flashpoint	Action	1. November 2004	XB
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Ego-Shooter	26. November 2004	NGC
Mortal Kombat Deception	Konami	Beat'em-Up	November 2004	PS2, XB
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	18. November 2004	PS2, XB, NGC
One Piece Round the Land	Atari	Action	25. November 2004	PS2
Outlaw Golf 2	Take 2	Sportspiel	November 2004	PS2, XB
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	Nintendo	Rollenspiel	12. November 2004	NGC
Polarexpress, Der	THQ	Adventure	26. November 2004	PS2, NGC
Power Rangers	THQ	Action	November 2004	PS2
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adventure	November 2004	PS2, XB, NGC
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Sportspiel	November 2004	XB
Ratchet & Clank 3	Sony	Action-Adventure	17. November 2004	PS2
SingStar Party	Sony	Geschicklichkeit	24. November 2004	PS2
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi	Jump'n'Run	November 2004	PS2, XB, NGC
Tales of Symphonia	Nintendo	Rollenspiel	19. November 2004	NGC
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	November 2004	PS2, XB
Trivial Pursuit Unlimited	Atari	Geschicklichkeit	11. November 2004	PS2
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	Jump'n'Run	4. November 2004	PS2, XB, NGC
Unglaublichen, Die	THQ	Action-Adventure	26. November 2004	PS2, XB, NGC
Urbz: Sims in the City	Electronic Arts	Simulation	11. November 2004	PS2, XB, NGC
Worms Forts: Unter Beleg.	Sega	Action	18. November 2004	PS2, XB
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	Beat'em-Up	November 2004	PS2
world Championship Pool	BigBen	Sportspiel	19.November 2004	NGC
Yu-Gi-Oh! Wiege des Schicksals	Konami	Strategie	November 2004	XB
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	Konami	Strategie	November 2004	NGC

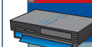
Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
25 to Life	Eidos	Action	2005
Ace Combat 5	Namco	Action	2005
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Bard's Tale, The	n.b.	Rollenspiel	2005
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Blood Will Tell	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	Februar 2005
Catan	Capcom	Strategie	3. Quartal 2004
Champions: Return to Arms	Ubisoft	Action	1. Quartal 2005
Cocoto - Platform Jumper	Bigben	Geschicklichkeit	4. Quartal 2004
Cocoto - Kart Racer	Bigben	Rennspiel	4. Quartal 2004
Cold Fear	Ubisoft	Action	März 2005
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Crash'N'Burn	Eidos	Rennspiel	n.b.
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
CT Special Forces 4	Flashpoint	Action	1. Quartal 2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	März 2005
Devil May Cry 3	Capcom	Action	März 2005
Disney's Winnih the Pooh	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichkeit	n.b.
Enthusia: Professional Racing	Konami	Rennspiel	2005
ESPN NBA 2K5	Take 2	Sportspiel	4. Quartal 2005
ESPN NFL 2K5	Take 2	Sportspiel	4. Quartal 2005
ESPN NHL 2K5	Take 2	Sportspiel	4. Quartal 2005
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Fight Club	Vivendi Universal	Action	Dezember 2004
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Football Generations	THQ	Sportspiel	März 2005
God of War	Sony	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Dezember 2004
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	Dezember 2004
Haunting Ground	Sony	Action	1. Quartal 2004
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	n.b.
Jak 3	Sony	Jump'n'Run	1. Dezember 2004
Juiced	THQ	Rennspiel	2005
Karaoke Stage	Konami	Geschicklichkeit	4. Quartal 2004
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
King of Fighters: Maximum Impact	Flashpoint	Action	1. Quartal 2005
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Last Job, The	Acclaim	Action	1. Quartal 2005
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mega Man X8	Capcom	Action	11. Februar
Mercenaries	LucasArts	Action	Februar 2005
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	Januar 2005
Monster Hunter	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Monter Attack	Bigben	Action	4. Quartal 2004
Mouse Trophy	Bigben	Geschicklichkeit	4. Quartal 2004
Movies, The	Activision	Strategie	2005
Nanobreaker	Konami	Action	1. Quartal 2005
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Neo Contra	Konami	Action	1. Quartal 2005
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	n.b.
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Okami	Capcom	Adventure	n.b.
Operation Air Assault	THQ	Simulation	März 2005
Pariah	Flashpoint	Action	1. Quartal 2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	1. Quartal 2005
Red Star, The	Acclaim	Action	n.b.
Regiment, The	Konami	Ego-Shooter	2005

Resident Evil Outbreak 2	Capcom	Action	2005
Robotech: Invasion	Take 2	Action	1. Quartal 2005
Rumble Roses	Konami	Sportspiel	1. Quartal 2005
Runaway	Bigben	Adventure	1. Quartal 2005
Samurai Combat	Bigben	Action	4. Quartal 2004
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal 2005
Shadow Hearts: Covenant	Midway	Rollenspiel	März 2005
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	Februar 2005
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	2005
SNK vs. Capcom	Flashpoint	Beat'em-Up	1. Quartal 2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März 2005
Spongebob Schwammkopf: Der Film	THQ	Jump'n'Run	3. Dezember 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	4. Quartal 2004
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	2005
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tisch Tennis Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal 2005
TT-Superbikes	Bigben	Rennspiel	1. Quartal 2005
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Warriors, The	Take 2	Action	2005

Xbox	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Advent Rising	Majesco	Action-Adventure	2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
B.C.	Microsoft	Action-Adventure	2005
Bard's Tale, The	Acclaim	Rollenspiel	n.b.
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Blinx 2	Microsoft	Jump'n'Run	4. Quartal 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	1. Quartal 2005
Close Combat: First to Fight Take 2	Take 2	Action	4. Quartal 2004
Cold Fear	Ubisoft	Action	März 2005
Cold War	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Action	1. Quartal 2005
Crash'N'Burn	Eidos	Rennspiel	n.b.
CSI	Ubisoft	Adventure	Dezember
CT Special Forces	Flashpoint	Action	1. Quartal 2005
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead or Alive: Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	März 2005
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	2005
ESPN NBA 2K5	Take 2	Sportspiel	4. Quartal 2005
ESPN NFL 2k5	Take 2	Sportspiel	4. Quartal 2005
ESPN NHL 2K5	Take 2	Sportspiel	4. Quartal 2005
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichkeit	n.b.
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Fight Club	Vivendi Universal	Action	Dezember 2004
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	2005
Get on Da Mic	Eidos	Musikspiel	Februar 2005
Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Dezember 2004
Gotcha!	Take 2	Action	13. Januar 2005
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	2005
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	n.b.
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	2005
Juiced	THQ	Rennspiel	2005
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	Januar 2005
King of Fighters Maximum Impact	Flashpoint	Beat'em-Up	1. Quartal 2005
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Last Job, The	Acclaim	Action	n.b.
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mercenaries	LucasArts	Action	Februar 2005
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	Januar 2005
Moto GP 3	THQ	Rennspiel	September 2005
Movies, The	Activision	Strategie	2005
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	Ego-Shooter	2005
Painkiller	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	1. Quartal 2005
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	24. Januar 2005
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	2005
Punisher, The	THQ	Action	n.b.
Red Star, The	Acclaim	Action	n.b.
Robotech: Invasion	Take 2	Action	1. Quartal 2005
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal 2005
Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	2005
SNK vs. Capcom	Flashpoint	Beat'em-Up	24. Januar 2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März 2005
Spongebob Schwammkopf: Der Film	THQ	Jump'n'Run	3. Dezember 2004
Star Wars Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Rollenspiel	Dezember 2004
Star Wars Republic Commando	LucasArts	Ego-Shooter	Februar 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Starship Troopers	Empire	Action	1. Quartal 2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	4. Quartal 2004
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Unreal Championship 2	Midway	Ego-Shooter	2005
Vultures	CDV	Action	3. Quartal 2004
WWE Wrestlemania 21	THQ	Sportspiel	2. Quartal 2005

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Strategie	2005
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Cocoto - Kart Racer	Bigben	Rennspiel	1. Quartal 2005
Cocoto - Platform Jumper	Bigben	Geschicklichkeit	4. Quartal 2004
Disney's Winnie the Pooh	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Dezember 2004
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Legend of Zelda, The	Nintendo	Action-Adventure	2005
Legend of Zelda, The: Four Swords	Nintendo	Action-Adventure	2005
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichkeit	4. Quartal 2004
Mario Tennis	Nintendo	Sportspiel	2005
Movies, The	Activision	Strategie	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März 2005
Spongebob Schwammkopf: Der Film	THQ	Jump'n'Run	3. Dezember 2004
Star Fox	Nintendo	Action	1. Quartal 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	4. Quartal 2004
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Tales of Symphonia	Namco	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004

VERKAUFSCHARTS TOP 5



Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Pro Evolution Soccer 4	Konami
2.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
3.	Tony Hawk's Underground 2	Activision
4.	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
5.	DTM Race Driver 2	Codemasters



Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Fable	Microsoft
2.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
3.	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
4.	Tony Hawk's Underground 2	Activision
5.	Star Wars Battlefront	LucasArts



Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Pikmin 2	Nintendo
2.	Donkey Konga	Nintendo
3.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
4.	Tony Hawk's Underground 2	Activision
5.	WWE Day of Reckoning	THQ



Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	Nintendo
2.	Super Mario Bros. 3	Nintendo
3.	Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	Konami
4.	Donkey Kong Country 2	Nintendo
5.	Metroid Zero Mission	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Tales of Symphonia	Namco	PS2
2.	Pokémon Feuerrot/Blattgr.	Nintendo	GBA
3.	Kengo 3	Genki	PS2
4.	Full Metal Alchemist 2	Square-Enix	PS2
5.	Samurai Warriors Xtr. Leg.	Koei	PS2
6.	Sakura Taisen 5 Ep. 0	Sega	PS2
7.	Super Mario Bros. 2	Nintendo	GBA
8.	Formel Eins 04	Sony	PS2
9.	Final Fantasy 11: Chains..	Square-Enix	PS2
10.	Biohazard Outbreak 2	Capcom	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Fable	Microsoft	Xbox
2.	NBA Live 2005	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
3.	Paper Mario: 1000-Year D.	Nintendo	NGC
4.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo	GBA
5.	Tony Hawk's Undergr. 2	Activision	PS2, Xbox, NGC
6.	Star Wars Battlefront	LucasArts	PS2, Xbox
7.	Donkey Konga	Nintendo	NGC
8.	Madden NFL 2005	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
9.	X-Men Legends	Activision	PS2, Xbox, NGC
10.	Grosse Haie - Kleine F.	Activision	PS2, Xbox, NGC

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Halo 2	Xbox
Pro Evolution Soccer 4	Playstation 2
Resident Evil 4	Gamecube

sieht zurzeit: Die Bourne Verschwörung

hört zurzeit: Megadeth – The System Has Failed

Raphael Fiore

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Pro Evolution Soccer 4	Playstation 2
SingStar Party	Playstation 2
Street Fighter Anniversary Edition	Xbox

sieht zurzeit: 28 Days later

hört zurzeit: Matthias&Max - 'Tutti Frutti'-Interpretation

Ulrich Steppberger

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Katamari Damacy	Playstation 2
Mario vs. Donkey Kong	GBA
Out Run 2	Xbox

sieht zurzeit: Happy Tree Friends – Third Strike (DVD)

hört zurzeit: Jean-Michel Jarre – Aero (im 5.1-Mix)

Thomas Stuchlik

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Colin McRae Rally 2005	Xbox
Fable	Xbox
Out Run 2	Xbox

sieht zurzeit: Fight Club (DVD)

hört zurzeit: Queen – Sheer Heart Attack

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Janina Wintermayr



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Halo 2	Xbox
Killzone	Playstation 2
Resident Evil 4	Gamecube

sieht zurzeit: Stargate: Atlantis 1. Staffel

hört zurzeit: Bryan Adams – Room Service

Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Metal Slug 4	Playstation 2
Mortal Kombat Deception	Playstation 2
Pro Evolution Soccer 4	Playstation 2

sieht zurzeit: Hotaru no Haka (DVD)

hört zurzeit: Fear Factory – Digimortal

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Excite Boxing	Stand Alone Konsole
Fire Emblem	GBA
Monster Hunter	Playstation 2

sieht zurzeit: Discovery Channel, rund um die Uhr

hört zurzeit: Anthrax – Music of Mass Destruction

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	November
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Burnout** (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2

Grafik 89 %
Sound 74 %

87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Der General und die Kriegsberichterstatterin zeigten stolz ihr 'unauffälliges' Militär-Vehikel.

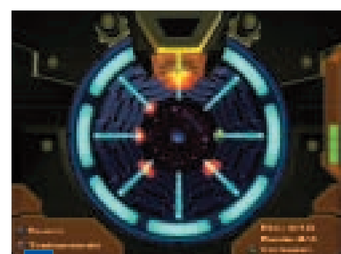
Nicht Fish and Chips, sondern knallharte Disziplin und eine feuchte Stadtrundfahrt erwartete die versammelten Videospieljournalisten bei Activisions Presse-Event zu "Call of Duty: Finest Hour". In historischen Uniformen gekleidete Schauspieler klärten den undisziplinierten Haufen erst einmal über Luftangriffe und andere Gefahren auf, bevor sie zu einer Stadtrundfahrt in einem Amphibienfahrzeug luden. Mit dem knallgelben Stolz der britischen Marine ging es schließlich zum Grauen aller Nichtschwimmer in die Themse. Trotz steifer Brise erreichten alle Insassen trockenen Fußes einen zum Museum umgebauten Luftschutzbunker. Für den Rückflug stand dann glücklicherweise ein moderner Airbus und nicht wie befürchtet eine Propellermaschine zur Verfügung.

VIDEO AUF DVD!

Ratchet & Clank 3


PS2 Riesen-Clank fehlt auch diesmal nicht: Im dritten Teil kommen Fans von Mech-Kämpfen inmitten einer Filmkulisse auf ihre Kosten.


PS2 Gelegentlich saust Ihr mit einem Buggy über die Planetenoberfläche.


PS2 Ballern zum Schlossknacken: Der Arcade-Oldie "Tempest" lässt grüßen.

Für Insomniacs Vorzeigehelden geht das Leben seinen gewohnten Lauf, vor allem Kleinrobo Clank hat das große Los gezogen: Als metallener James-Bond-Verschnitt agiert er in einer Reihe von Holofilmen und genießt derzeit seinen Ruf als großer Star. Schlappohr Ratchet wiederum muss von seinem in den zwei vorherigen Abenteuern erworbenen Ruhm zehren, hat ihn doch die Öffentlichkeit mal wieder nicht angemessen in Erinnerung – stattdessen kennt ihn die breite Masse nur als 'Der Chauffeur von Agent Clank'. Doch all das wird zur Nebensache, als eine neue Krise ausbricht, die das ungleiche Duo fordert: Die Monsterrasse der Tyhrranoiden sorgt für Unfrieden, hinter der ganzen Angelegenheit verbirgt sich Cyberschurke Dr. Nefarious – kein Problem für unsere Helden, so sollte man meinen. Doch die Regierung denkt anders und schickt Euch deshalb zuerst auf die Suche nach einer legendären Figur, die den Stahldoktor schon mal besiegt haben soll – Euren alten 'Freund' Captain Qwark.

Spaß in Seitenansicht

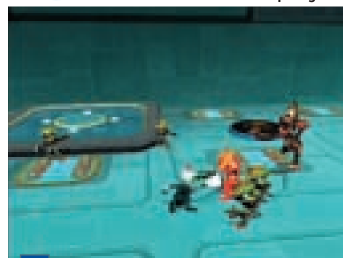
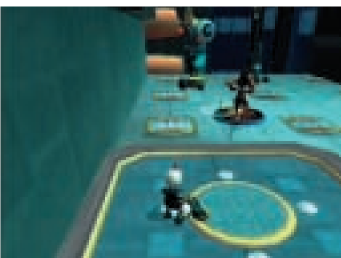
Der steht zugleich für die größte Neuerung von "Ratchet & Clank 3", das ansonsten traditionell sehr nahe am Spielablauf der Vorgänger bleibt und sich vorwiegend in Details unterscheidet. Im normalen Abenteuer übernimmt der tumbe Superheld nämlich nur eine Statistenrolle in der Handlung, aktiv werdet Ihr mit ihm dafür bei einem launigen Spiel-im-Spiel. Kurz nach Beginn kommt Ihr in den Besitz einer Videospiel-Konsole, die Ihr mit bis zu fünf Modulen bestückt – den angeblich authentischen Abenteuern des Captain Qwark. Dort lauft, hüpft und ballert Ihr Euch mit einem Knuddel-Helden durch in alle Richtungen scrollende 2D-Levels (die aber natürlich technisch modern aufgemacht sind), wie es zu den besten 16-Bit-Zeiten üblich war.


PS2 Während die meisten Umgebungen farblich eher auf Realismus und Natur setzen, fällt der Weg zu Miniboss Courtney Gears reichlich psychedelisch aus.

Matthias Schmid



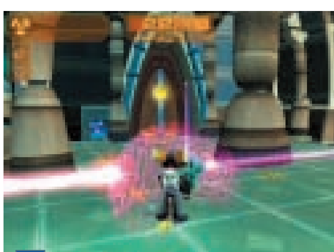
Nicht nur technisch ein Genuss: Obwohl Kenner der Vorgänger bereits den hohen grafischen Standard der Serie gewohnt sind, setzt "Ratchet & Clank 3" in allen Belangen noch eins drauf. Eine derart hübsch anzusehende Optik sucht auf der PS2 ihresgleichen. Soundtechnisch gibt's ebenfalls nicht's zu meckern: Auf dem Schlachtfeld kracht und scheppert es an allen Ecken und Enden. Auch wenn Euch einige knackige Abschnitte richtig fordern, seid Ihr dank umfangreichem und witzigem Waffenarsenal meist Herr der Lage. Freunde von friedlichen Old-School-Hüpfspielen werden mit dem ballerlastigen Spielprinzip wohl kaum glücklich – wer sich jedoch auf die Action einlässt, verbringt mit dem ungleichen Duo viele spaßige Stunden.



PS2 Agent Clank im Einsatz: Der kleine Roboheld haut nun mit blanker Stahlfaust zu (links) oder lotst seinen ungewünschten Affenhelfer per Bananenmarker.



PS2 Da geht es rund: Die schnuckligen Kleinplaneten setzen nicht nur optische Highlights, auch in Sachen Action wird wieder einiges geboten.





PS2 Rätsel light: Lenkt den Laserstrahl auf das Ziel um.



PS2 Die optisch ansehnliche Plasmapeitsche dient als Wurfgeschoss: Bei Nahkämpfen seid Ihr damit eher benachteiligt, hier haben andere Wummen Vorteile.

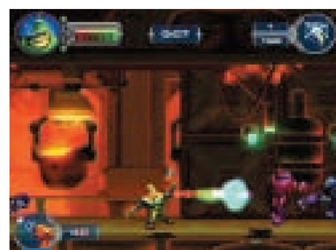
Ansonsten finden sich Kenner der Vorgänger sofort wieder ein, denn die bewährten Prinzipien wurden weitgehend unverändert übernommen. In der Regel stapft Ihr mit Ratchet (und Clank als aufgeschnalltes Helipack) durch futuristische und naturbelassene Welten, orientiert Euch an der jederzeit einblendbaren Karte zum nächsten Wegpunkt und ballert alles weg, was sich Euch an Feindmaterial in den Weg stellt. Auch die schnuckligen Kugelplaneten feiern ein Comeback und sorgen sogar für die aufwändigsten der zur Auflockerung eingestreuten Einfach-Knobeleien.

Geld regiert die Welt

Wie üblich hinterlassen verblichene Feinde und zertrümmerte Kisten die gängige 'Bolts'-Währung, von der Ihr bei fliegenden Händlern Waffen kauft. Langjährige Fans der Serie profitieren dabei besonders: Habt Ihr alte Spielstände auf der Memory Card, gibt's diverse Wummen der früheren Teile entweder billiger oder sogar umsonst. Dazu gesellen sich 15 frische Witwenmacher, die durch ständige Anwendung fünf immer stärkere Ausbaustufen durchlaufen: Von relativ gewöhnlichen Raketenwerfern über Lavapeitschen bis hin zu akkuraten Sniper-Gewehren findet sich erneut für jeden Geschmack etwas. Seid Ihr erstmal auf dem als Hauptstützpunkt dienenen Flottenraumschiff Phoenix gelandet, erwartet Euch eine hilfreiche Überraschung: Im Gegensatz zu früher könnt Ihr in den dort verbauten Holo-Suiten nämlich einige der Ballermänner in einer Trainings-Simulation auf Gefallen erproben, bevor Ihr Euch von Euren wertvollen Bolts dafür trennt. Besonders praktisch kommt das durchschlagskräftige Arsenal übrigens zur Geltung, wenn Ihr gelegentlich zusammen mit kybernetischen Soldatentrupps Schlüsselpunkte gegen anrollende Feindwellen halten müsst.



PS2 In Captain Qwarks 2D-Passagen erwartet Euch so manches Déjà-vu: Dieser Abschnitt wurde z.B. dem Trainingsplatz aus dem Ur-"Ratchet & Clank" nachempfunden.

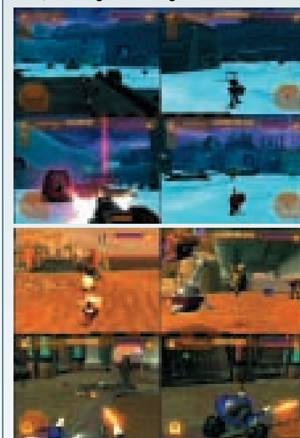


PS2 Weg mit Euch: Auch Qwark schätzt den Waffeneinsatz.

Ballern im Team

Mehrspieler-Freud oder -Leid?

Ähnlich wie das 2005 kommende "Conker"-Update für die Xbox setzt auch "Ratchet & Clank 3" auf eine vom Solo-Modus komplett unabhängige Mehrspieler-Variante im Taktik-Shooter-Bereich. Mit maximal vier (Splitscreen) bzw. acht Spielern (via Breitband-Internet) kämpft Ihr auf zehn von den Handlungsschauplätzen inspirierten Karten um den Sieg.
Neben dem Deathmatch, bei dem es auch mal nach dem Motto 'Jeder gegen jeden' zur Sache geht, stehen zwei teambasierte Optionen zur Wahl: In 'Erobere die Flagge' müsst Ihr besagten Gegenstand ergattern und zu Eurer Basis transportieren, bei 'Belagerung' dagegen das Hauptquartier des Feindes einnehmen. Bastler stellen sich eine Menge Parameter ein wie z.B. welche der acht vorhandenen Waffen benutzt werden dürfen, ob 'Knotenpunkte' (kleine Stützpunkte, die bei Einnahme Vorteile bringen) aktiv sind und ob Fahrzeuge (von zwei Spielern nutzbar) erlaubt sind. Technisch funktioniert das Geschehen prima, spielerisch wird Ballerveteranen nichts Neues geboten, während Frischlinge erstmal kein Land sehen – als Bonus nett, alleiniges Kaufargument ist's nicht.





PS2 Und tschüss: Durch die Schockwelle zerplatzen gegnerische Gleiter.



PS2 So wird das nichts: Gegen Feinde dieser Größe habt Ihr mit der Grundausführung der Lava-Pistole wenig Glück – da hilft nur Umsteigen oder Aufleveln.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 USK **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbarer Bildschirmtext

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Insomniac, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ detaillierte und flüssige Grafik
+ witzige Wummen mit viel Potenzial
+ launige 2D-Hüpfeinlagen
+ Team-Shooter für Online dabei,...

Contra
- ...aber nur bedingt spannend
- teils wenige Rücksetzpunkte

Alternativen:

PS2	**Jak 2: Renegade** (81%, MAN!AC 11/03)
Xbox	**Rayman 3: Hoodlum Havoc** (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	**Super Mario Sunshine** (93%, MAN!AC 11/02)

Ratchet & Clank 3

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 75 %
90% Spielspaß

Gewohnt hochkarätige Hüpf-Action mit Edeltechnik, viel Witz und Mehrspieler-Ballerei.

Schlösser knackt Ihr wie gehabt in einem Minispiel, das sich diesmal am Spielhallen-Klassiker "Tempest" orientiert: Ihr ballert vom Rand einer Röhre aus auf entgegenkommende rote Partikel, während Ihr die grünen per Traktorstrahl einsammeln sollt, bis Ihr genug für den Schlüsselcode zusammen habt.

Auf Vehikelbenutzung basierende Aufgaben halten sich wiederum beim dritten Teil in Grenzen: Gleiterrennen und Weltraumballereien bleiben außen vor, dafür rollt Ihr zwischendurch auf einem schwer bewaffneten Buggy durch die Gegend und setzt verstärkt Gimmicks ein. Mittels eines Energieschilds leitet Ihr Laserstrahlen so um, dass sie Sensoren betätigen und Türen öffnen.

Ratchet trifft es gar noch schlimmer, wenn er sich eine grimmige Tyhrranoiden-Verkleidung zulegen und dermaßen getarnt mit den unfreundlichen Monstern via Tastendruck-Spiel Unterhaltungen führen muss.

Blech-Bond im Einsatz

Sein Robokumpel Clank kann seine Solo-Einsätze nun variabler handhaben: Wie immer befehligt Ihr mittels Funk aufgefundene Drohnen und schlüpft manchmal in die Haut eines gigantischen Mech-Ebenbilds für epische Riesen-Faustkämpfe. Neu bekommt er einen einäugigen Affen als Begleiter an die Seite gestellt, den Ihr mittels eines Kniffs zur sinnvollen Zusammenarbeit motiviert: Clank hat eine Bananenpistole in der Tasche, mittels der er die bekömmliche Frucht als verlockendes Objekt auswirft. Das ideale Hilfsmittel, um nur für wendige Primaten erreichbare Schalter aktivieren zu lassen oder die aufmerksamen Suchscheinwerfer bequem auf das falsche Ziel zu lenken. *us*

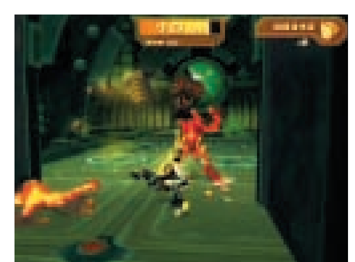
Ulrich Steppberger

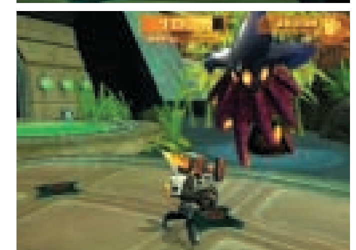


Und ewig spielt das Murmeltier: Auch der dritte "Ratchet & Clank"-Teil erinnert so frappierend an den Erstling, dass man fast an eine Zeitschleife glauben mag. Klar, hier und da wurde an der ohnehin schon immer prächtigen Optik etwas gefeilt und einzelne Glanzlichter gesetzt. Dazu finden sich die obligatorischen (und meist witzigen) neuen Waffen, ein frisches Codeknacker-Spiel und als Würze andere Fahrzeuge. Dass Raumduelle und Gleiterkämpfe keine Rolle mehr spielen, lässt sich angesichts der einen wirklich frischen Ergänzung im Solo-Modus verschmerzen: Die launigen 2D-Hüpferein von Captain Qwark funktionieren als Hommage an 16-Bit-Zeiten und machen eine ganze Menge Laune. Abgesehen davon bleibt's dann aber weitgehend beim Alten: Ein technisch erstklassiges Hüpfspiel mit sehr hohem Balleranteil, das nicht zuletzt dank humoriger Story und Charakteren länger motiviert. Die Mehrspieler-Variante halte ich persönlich etwas fehl am Platz, da sich Fans dieser Ballerart bei dem realistischeren "SOCOM" wohl besser aufgehoben fühlen – ein gänzlich neues Projekt der Insomniac-Truppe wäre mir am liebsten.



PS2 Als Tyhrranoid getarnt muss Ratchet seine Monster-'Kollegen' im Gespräch überzeugen – dank Übersetzer funktioniert's wie ein Tanzspiel.





PS2 Auf dem Dschungelplanet kämpft Ihr gegen die größten Feinde (unten).



MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: Hideo Kojima **Features:** Sprachausgabe, Screen Sport **Next Level:** NextGen-Bestandsaufnahme **Web-Tipp:** Videospiele extrem **Retro:** NES, Videospiele zum Würfeln **Retro-Anzeige:** Double Dragon 2

Heft im Heft

"Destroy him, my robots!"

Impossible Mission (C64,1984)

CANDY

Die Geschichte der Sprachausgabe: Als Videospiele das Reden lernten

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

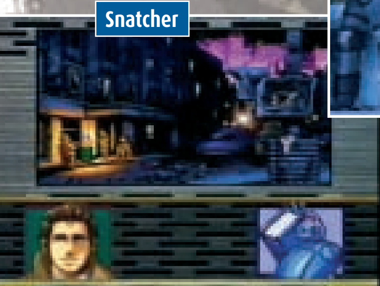




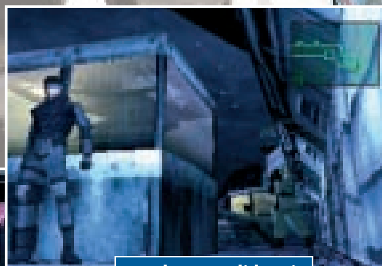
Hideo K

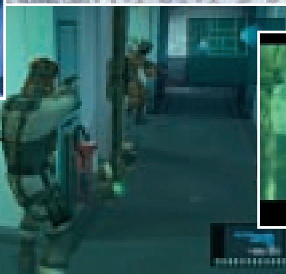


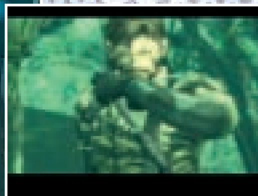
IM GESPRÄCH MIT DEM MANN HINTER DER "METAL GEAR"-SERIE.



Snatcher







Metal Gear Solid Serie

Hideo Kojima über seine Arbeit

MAN!AC: Sie sind einer der wichtigsten Spiele-Entwickler – Ihre Produkte besitzen eine große Fangemeinde. Wie können sie künftige Titel weiter verbessern, um die Fans zufriedenzustellen?

Als ich auf der Games Convention 2004 am Konami-Stand auftauchte, wurde ich mit Jubel überschüttet. Der Kontakt mit den Fans und die Resonanz gibt mir Energie. Das hilft ungemein und bringt mir den nötigen Schub für kommende Spiele.

MAN!AC: Steckt hinter Ihren Spielen eine Art Philosophie?

Im Grunde ja, aber meine Spiele sollen in erster Linie Spaß machen. Das allein reicht allerdings nicht: Während des Spielens muss der Zocker Teil des Abenteuers werden. Er avanciert zu einer größeren Persönlichkeit.

MAN!AC: Wie entstand die Grundidee zur "Metal Gear"-Reihe?

Als ich zu Konami als Spieledesigner kam, war es für mich als Neuling schwierig, die erfahrenen Leute dort von meinen Ideen zu überzeugen. Meine erste Produktidee schaffte es auch nicht zum fertigen Videospiel. Dann wollte die Firma von mir ein Kampfspiel. Ich dachte mir aber, dass das plumpe Abknallen von Gegnern ziemlich langweilig ist. So drehte ich den Spieß um und entwickelte einen Titel, in welchem man vor den Gegnern wegläuft. Diese Idee entstand auch durch die Hardware-Limitation – es konnten schließlich nur drei Gegner gleichzeitig dargestellt werden. Noch schwieriger war es, Konami von dem Konzept zu überzeugen. Oft war der Tenor: "Kojima entwickelte noch nie ein Spiel, wieso sollten wir nun auf ihn hören?" Es war trotzdem eine meiner besten Erfahrungen – ich lernte sehr viel dabei.

"MGS"-Hintergründe

MAN!AC: Ist Realismus der Schlüssel zum Erfolg von "MGS"?

Es geht nicht um Realismus! Für mich ist es wichtig, dass der Spieler sich ins Spiel hineinversetzen kann. Wir arbeiten hart daran, den Spieler fühlen zu lassen, wirklich dort zu sein. Es gibt viel Spannung im Spiel, doch die kann man nicht durchgehend aufrecht erhalten – das würde nur Langeweile auslösen. Stattdessen sorgen Gimmicks wie die Krokodil-Maske in "MGS 3" für Auflockerung, damit sich der Spieler auf die nächste brisante Situation vorbereiten kann.

MAN!AC: Woher kommen die militärischen Hintergründe und Informationen?

Ich lese viel Zeitungen, gehe in Bibliotheken und durchforste das Internet nach Informationen. Daneben hilft uns Militär-Berater Motosada Mori. Wir übernehmen aber nicht alle realen Fakten und Daten ins Spiel, sondern picken uns bestimmte Aspekte heraus.

MAN!AC: Im Film "Die Klapperschlange" tun sich viele Parallelen zu "MGS 2" auf: Der Held heißt Snake Plisken und es gibt eine tödliche Injektion ähnlich dem 'FoxDie'-Virus aus "MGS 1". Lassen Sie sich gerne von Filmen inspirieren?

Ich mochte den dunklen Helden Snake Plisken seit meiner Schulzeit, denn er unterscheidet sich von gewöhnlichen Heroen. Solche Helden haben eigene Regeln, sie glauben an ihr eigenes Recht. Genau das floß in den Charakter von Solid Snake ein. Außerdem bewundere und achte ich John Carpenter, den Regisseur von "Die Klapperschlange". In der japanischen Special-Edition von "MGS 2" liegt übrigens eine Widmung von ihm bei.



Zone of the Enders

Policenauts

MAN!AC: Woher kommt die Inspiration für so außergewöhnliche Charaktere wie Gray Fox, Psycho Mantis oder Ocelot?

Wenn die Story und die Dialoge Gestalt annehmen, brauche ich 'Geschichtenerzähler'. Zuerst aber denke ich mir Nationalität, Hintergründe und Lebensweise aus. Dann beginnen sie fast von selbst ihre eigene Geschichte zu erzählen.

MAN!AC: Raiden aus "MGS 2" ist aber ein sehr seltsamer Zeitgenosse. Er spaltete auch die Fangemeinde in zwei Lager – viele wurden von ihm abgeschreckt ...

Der Grund, warum er ins Spiel kam ist, dass sich "MGS 1" zu sehr auf eine Zielgruppe beschränkte. Viele Frauen kauften dieses Spiel nicht, weil nur Männer mittleren Alters darin vorkamen (lacht). Wir waren sehr enttäuscht darüber, deshalb wurde der sehr junge Raiden-Charakter für "MGS 2" entwickelt. Er ist sehr populär in Japan – gerade Schülerinnen mögen ihn.

MAN!AC: War es Absicht, die Spieler mit der Story von "MGS 2" zu verwirren?

Ich wollte etwas Übersinnliches wie in den Filmen "Unbreakable" oder "Sixth Sense" einbringen. Am Ende des Spiels hat man keine Ahnung mehr, wer gut oder böse ist. Dem Spieler wird schließlich auch gesagt, dass alles nur eine Simulation der Geschehnisse des ersten "MGS" ist. Dann kommt der Zeitpunkt an dem der Spieler selbst entscheiden muss, was zu tun ist.

MAN!AC: Aber wer sind denn nun die mysteriösen Patriots, die in "MGS 2" die Fäden ziehen?

In "MGS 3" wird es Hinweise zu den 'La-Li-Lu-Le-Lo' und zu dieser Frage geben.

Über den kommenden Blockbuster "MGS 3"

MAN!AC: "MGS 3" spielt in den 60er-Jahren. Dann kann Solid Snake doch gar nicht der spielbare Held sein. Ist es Big Boss?

Es ist wohl so, wie sie denken.

MAN!AC: Wie kam es zum Dschungel-Szenario in "MGS 3"?

Da "MGS 3" auf derselben Hardware wie "MGS 2" läuft, ist es schwierig, es komplett anders als den Vorgänger aussehen zu lassen – so entstand die Idee für den Dschungel. Viele Kampftitel spielen in natürlichen Umgebungen. Aber wegen Hardware-Limitationen ist es wirklich hart, einen Dschungel zu erschaffen. Trotzdem nahmen wir die Herausfordung an.

MAN!AC: Was gefällt Ihnen am besten an "MGS 3"?

In "MGS 3" ist es die natürliche lebendige Umgebung – man sieht Frösche oder Schmetterlinge. Ich mag diese mit Leben erfüllten Szenarios. Kein anderes Spiel vermittelt dies.

MAN!AC: Welche Überraschungen erwarten "Metal Gear"-Fans im dritten Teil?

Es wird übernatürliche Geschehnisse geben, ähnlich wie in "MGS 1" mit Psycho Mantis. Vielleicht erinnert man sich ja an den Kampf, bei dem er den TV umschaltete – ähnliche Dinge gibt es in "MGS 3" wieder. Doch das sind bei weitem nicht alle Überraschungen...

MAN!AC: In "MGS 2" gab es den drastischen Schnitt vom Tanker-Szenario zur Bohrinsel. Wird in "MGS 3" etwas Ähnliches passieren?

Nein, der Hauptcharakter bleibt immer derselbe. Es wird zwar einen Prolog geben, doch das Szenario und der Zeitablauf bleiben am selben Ort.

Steckbrief

Name:	Hideo Kojima
Alter:	41 Jahre
Position:	Vizepräsident Konami Studio Japan

Softographie (Auswahl)

Metal Gear Serie
div. Systeme, 1987-2004

Policenauts
div. Systeme, 1994

Snatcher
div. Systeme, 1988

Zone of the Enders
PS2, 2001

Über die Zukunft und andere Spiele

MAN!AC: Wollten sie nicht schon einmal die "Metal Gear"-Serie beenden, um etwas komplett Neues zu beginnen?

Darüber denke ich ständig nach, auch zurzeit (lacht). Aber verstehen Sie mich nicht falsch: Ich mag die "Metal Gear"-Serie sehr und genieße die Arbeit daran. Dennoch sollte ich irgendwann in der Zukunft etwas komplett Neues machen.

Ich glaube, "Metal Gear" hat sich mit seinen Charakteren, der Welt und dem Spielgefühl so weit etabliert, dass ich es auch an jüngere Entwickler abgeben könnte. Ganz ähnliches passiert ja auch bei den "James Bond"-Filmen.

MAN!AC: Was halten Sie von Sam Fisher aus "Splinter Cell"?

Ich mag ihn.

MAN!AC: Aber er ist doch eine Imitation von Solid Snake?

Vielleicht seine Art zu laufen. Aber man wird nie ein japanisches Spiel mit einem Charakter wie Sam Fisher sehen. Dort gibt es viel mehr hübsche Charaktere mit coolen Frisuren – Solid Snake ist da eine Ausnahme.





TALK TO

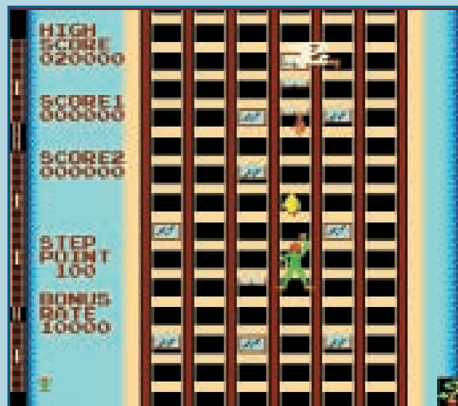
DIE GESCHICHTE DER SPR



COOLE SPRÜCHE, ERNSTE DIALOGE ODER EINFACH NUR EUPHORISCHE JUBELRUFE: VIDEOSPIELHELDEN HABEN EINIGES ZU SAGEN, ABER WIE WIR MUSSTEN SIE ERSTMAL SPRECHEN LERNEN!



Zuerst lernten Spiele in der Arcadehalle sprechen: Die Automaten "Berzerk" (links) und "Gorf" (rechts) gehörten zu den ersten Geräten mit Sprachsynthese-Chip.



Das waren seine letzten Worte: Wenn der "Crazy Climber" vom Hochhaus stürzt, schreit er verzweifelt "Oh Nooooo!"



Fiebert mit: In Nintendos "Punch-Out"-Matches feiert ein hitziger Kommentator Eure wuchtigsten Schlagkombinationen.

>>> Sprachausgabe ist aus aktuellen Videospielen nicht mehr wegzudenken: Im Sportstadion toben Zuschauer und Kommentator, im Rallye-Cockpit kündigt der Copilot die kommenden Kurven an und aktuellen Rollenspielen wie "Tales of Symphonia" spendieren die Hersteller sogar ein zweites Medium – damit die Helden nahezu jede Plauderei selber sprechen können! Auch die Qualität stimmt, in Ausdruck und Dramatik stehen die Digi-Dialoge aktuellen Kino-Synchronisationen keineswegs nach. Und das ist auch wichtig: Die Stimme verleiht dem Pixelhelden mehr Persönlichkeit als grafische Animation, denn sie ist natürlich und spricht unterbewusste Instinkte an – so kann allein die Stimmlage eine Aussage ins Ironische kehren und damit den Sinn kippen. Schon wenige Laute können einen Charakter sympathisch oder miesepetrig präsentieren, denkt an Marios Gejauchze und das Gegrummel seines bösen Doppelgängers Wario.

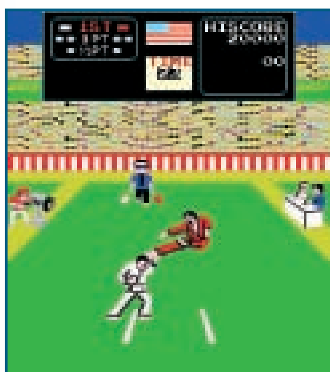
Vor zehn oder gar zwanzig Jahren war das Wort reiner Luxus. Wenn ein Held mal den Mund aufmachte, galt das schon als eine Sensation – erst recht, wenn Euch dabei auch noch ein Schauer über den Rücken läuft: Der Index-Kandidat "Beach Head 2" von 1985 etwa hat seinen zweifelhaften Ruf den mitunter grauenvollen Todesschreien zu verdanken.

Gesprächige Automaten

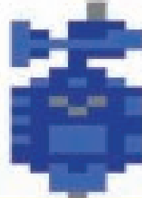
Ursprünglich sollte Euch Sprachausgabe aber nicht verschrecken, sondern Euren Ehrgeiz anstacheln: Alles begann 1980 in der Spielhalle, wo Taito, Stern und andere Hersteller ihre ersten Automaten mit Sprachsynthese-Chip präsentierten. Das Bauteil setzt digitale Laute, Silben und Worte zu

It's a me, Mario!

Super Mario 64 (N64, 1996)



Data Easts "Karate Champ": Die Kämpfer schreien und der Ringrichter zählt die Punkte.

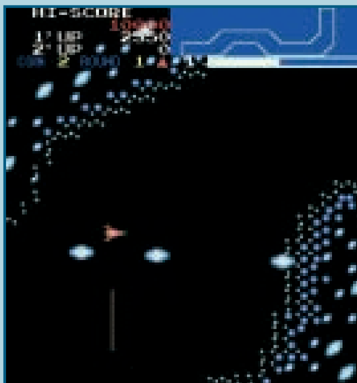


ME ACHAUSGABE

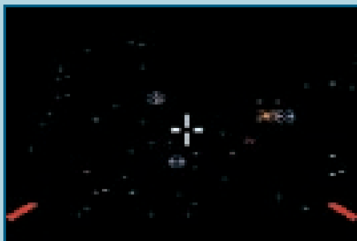




Das Ritterabenteuer "Dragon's Lair" ▲ und die Alienjagd "Space Ace" ▶ kommen im Disney-Format in die Spielhalle: Je nach Situation werden von Laserdisc Filmvarianten eingespielt.



▲ Der bloße Name soll Euch erschauern lassen: Vanguard kündigt neue Welten mit fester Stimme an.



▲ Keine Anzeigen, aber dafür eine Stimme: In "Space Spartans" informiert der Bordcomputer über den Gefechtsstatus.

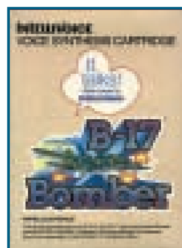
Another day, another try. But remember: Shoot or die!

Turrican (C64, 1990)



Sprachausgabe huckepack: Die Intellivoice-Hardware wird seitlich an die Intellivision-Konsole gesteckt, die kompatiblen Spiele stöpselt man wiederum in den Zusatz (Bild: www.gameplan.de).

unterschiedlichen Aussagen zusammen, Experten nennen das Konkatenations-Synthese. Das spart im Vergleich zum Einsprechen kompletter Sätze jede Menge Speicher, klingt dann aber weniger natürlich. So beherrscht etwa **Berzerk** ganze 30 Worte, mit denen der Automat nicht nur Eure Robofeinde aufscheucht ("Intruder Alert!"), sondern auch den Spieler auf die Schippe nimmt ("Chicken, fight like a robot!") und Euer Ableben feiert: "Got the human!" Faule Kraxler ermuntert **Crazy Climber** dagegen mit einem "Go for it!" und die Aliens aus **Stratovox** drohen selbst nach Eurem Sieg mit einer Revanche: "We'll be back!" Richtig frech wird die Weltraumballerei "Gorf", die nicht nur Euren Rangaufstieg kommentiert, sondern Verlierer dreckig auslacht – und Euch dann mit einem "Coin detected in your pocket" auch noch weiteres Geld aus der Tasche leiern will. Das Groschengrab prahlt sogar mit seinen Einnahmen: "I devour coins!"

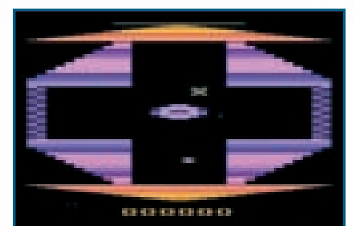


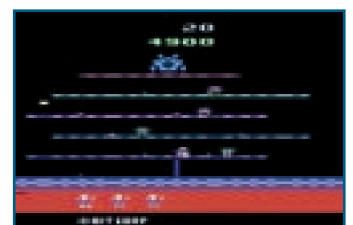
Leider nur ein Fall für Freaks: Nur fünf Spiele erscheinen für die Zusatzhardware Intellivoice.

Besonders in Ballerspielen gehört Sprachausgabe schnell zum guten Ton: Wer in der Spielhölle auffallen will, muss lauter schreien als die Konkurrenz. So heißen Euch 1981 der "Vanguard"-Automat und "Space Fortress" in jedem neuen Level respektive im Gefecht willkommen: "You are defender of Space Fortress 13" – in dieser Ballerei spricht übrigens auch eine weibliche Stimme. Das Monster "Sinistar" beteuert dagegen mitten im Duell sein Durchhaltevermögen: "Beware, I live!" und "Run, coward!" zeugen von ungetrübtem Kampfgeist, nach Sprachsynthese-Logik folgt natürlich auch die Variante "Beware, coward!" Kinoumsetzungen wie "Star Trek" und "The Three Stooges" nutzen dagegen Sprachausgabe, um die Atmosphäre filmnaher zu gestalten: So nimmt Euch Scotty mit "You are the Captain of the Starship Enterprise" in die Sternenflotte auf, dann begrüßt Euch Mr. Spock mit "Welcome aboard, Captain!". Ab 1984 plaudern Automaten munter drauf los, besonders Kommentatoren sind gefragt: Etwa in Nintendos **Punch-Out** als auch Data Easts **Karate Champ** werden Eure Erfolge vom Ringrichter benannt.

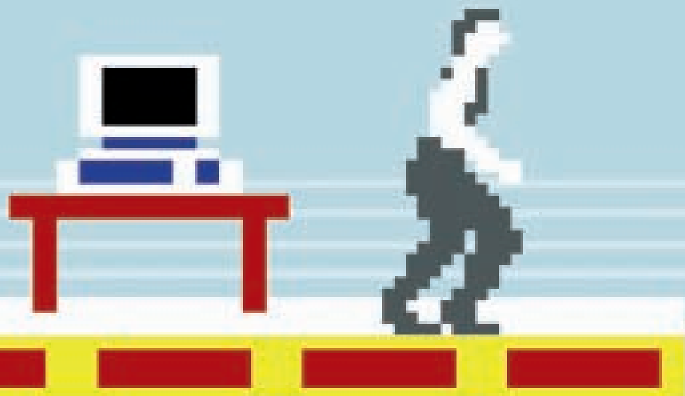
Interaktive Filme

Erstmals komplett synchronisiert ist 1983 das Laserdisc-Spiel "Dragon's Lair", in dem Ihr einen interaktiven Movie zockt: Je nach Steuerkommando werden alternative >>>





▲ Auch zwei Atari-2600-Titel können sprechen, allerdings nur mühsam den eigenen Namen: "Quadrun" (oben) und "Open Sesame" alias "Sesam öffne Dich".



Oh no!

Lemmings (Amiga, 1990)



Mehr Volumen, bitte: Für das Update "Street Fighter 2 Turbo" verpasst Capcom dem Dschungel-Kämpfer Blanka neue Schreie.



Gute Besserung: Frühe SNK-Umsetzungen wie "Fatal Fury" bringen nur kratzige Bruchteile der Automatensprache aufs SNES.



Es geht auch anders herum: In Humans "Taekwondo" (SNES) darf nur der Schiri das Wort erheben, die Kämpfer schweigen.



"Icecream! Icecream!": Wenn sich in "Speed Ball 2" die Sportler verletzen, greift das Publikum zu Leckereien.



Filmschnipsel eingespielt. Cinematronics gestaltet das Ritterabenteuer als gruseligen Zeichentrickfilm, im dem vor allem die vielfältigen Todesvarianten des Helden verblüffen – und die muss man sich ansehen, denn das Trial&Error-Spiel ist höllisch schwer! Das gilt auch für den SciFi-Nachfolger **Space Ace**, in dem noch mehr charismatische Dialoge den Mix aus Film und Spiel optimieren. Auch in der Anime-Umsetzung **Cliffhanger** wird jede Menge geplaudert, der Erzähler erklärt Euch obendrein die Steuerung. Konkurrenten wie Konami (**Badlands**) und Data East (**Cobra Command**) nutzen die Laserdisc-Technik für Zeichentrickabenteuer, abgesehen vom umfangreichen Vorspann wird Sprachausgabe ("Be prepared!" und "Good luck!") nur zwischendurch eingesetzt – der Schwerpunkt liegt auf unkommentierter Baller-Action.



Wer nicht aufpasst, stolpert in die tiefen Abgründe der "Impossible Mission 2"-Labyrinthe: "Uaaaaaaaah!"

Die ersten Konsolenworte

Space Spartans für Intellivision gilt als erstes Konsolenspiel mit Sprachausgabe: In den Genuss kamen allerdings nur Besitzer der speziellen Hardware Intellivoice. Der Zusatz besitzt einen eigenen Modulschacht und erzeugt Worte mit dem Sprachsynthese-Chip Orator – die Standardphrasen für den Grundbetrieb speichert das eingebaute 16K ROM. Mit nur halb so viel Speicher muss **Space Spartans** die komplette Weltraumschlacht bewerkstelligen, kein Wunder, dass der Bordcomputer ausgesprochen monoton und knapp reagiert. Mangels Armaturen verrät Euch die Stimme den Zustand der Schilde ("Shields on") und warnt vor Angriffen auf die verschiedenen Raumstationen – echt praktisch also. Allein für Sprachausgabe wollten die Mattel-Zocker kein Geld ausgeben, nur vier weitere Spiele (z.B. "Bomb Squad" und "Tron Solar Sailer") folgen für Intellivoice.

Ähnlich ergeht es der qualitativ besseren Voice of Odyssey 2 (Philips G7000), dem Speech Synthesizer für den Texas-Instruments-Computer TI-99/4a sowie zuletzt 1983 dem Spectrum-Zusatz Currah Micro-Speech: Gerade mal ein Dutzend Spiele wie Romiks "Shark Attack" und Artics "Voice Golf" unterstützen die teure Zusatzhardware.

Das Atari 2600 versucht es derweil ohne Sprachchip, auf den Modulen finden aber nur ein bis zwei Worte Platz. Deshalb wiederholt Ataris **Quadrun** den eigenen Namen stolz dreimal, schließlich ist der Spielstart die einzige Gelegenheit, zu Wort zu kommen. Auch Bitcorp eröffnet das Abenteuer mit dem Spielnamen: **Sesam öffne Dich** bzw. **Open Sesame** ist aber selbst mit gutem Willen nur schwer zu verstehen.

Sprich Dich aus!

Die folgende Konsolen- und Computergeneration erscheint mit besseren Soundchips wie dem 'Sound Interface Device' des C64, auch liebevoll SID genannt. Dank dem günstigen Disketten-Medium müssen die Programmierer auf dem Homecomputer nicht mit Speicher sparen, ab 1984 findet umfangreiche Sprachausgabe in Spielen Platz. So werden Piloten des **Space Taxi** von ihrer Kundschaft eingewiesen ("Path 3, please!") und der wahnsinnige Wissenschaftler aus **Impossible Mission** empfängt Euch mit einem lachenden "Stay a while, stay forever!". Komplette Telefongespräche



belauscht Ihr gar ein Jahr später in "Barbie", die sich mit Ken verabredet: Passt gut auf, denn Ihr müsst das Mädel anschließend dem Anlass entsprechend kleiden!

Auch das NES beherrscht verständliche Sprachausgabe, allerdings ist auf den Modulen weniger Platz: Umfangreich geplaudert wird 1986 in der Automatenumsetzung "Karate Champ", bei der wie im Vorbild der Meister das Sagen hat. Die "Ghostbusters" lassen im gleichen Jahr dagegen nur ihren Namen bei Spielbeginn erschallen. 1989 kommt "Impossible Mission 2", aber lediglich der digitale Todesschrei des Helden schafft's auf die Konsole. Gesprächiger gibt sich 1990 der Punker im Skateshop von "Skate or Die 2": Ihr werdet mit einem freundlichen "Yo, Dude!" begrüßt und bekommt zum Abschied noch einen guten Rat – "Skate straight!"

Die beste Sprachausgabe unter 8-Bit-Systemen beherrscht natürlich die PC-Engine, die Dialoge direkt von CD spielen kann: Unter unzähligen Lebenssimulationen mit plaudernden Japan-Mädels und Umsetzungen von schreienden Prügelautomaten wie "Art of Fighting" geht besonders der Vorspann von Konamis **Dracula X** ("Castlevania") ins Ohr. Obwohl das Adventure nur in Japan erscheint, zelebrieren deutschsprachige Satansjünger die feierliche Auferstehung des Fürsten der Dunkelheit. Dank Untertitel verbreiten die schaurigen Worte auch in Fernost Schrecken: "Wir haben uns hier versammelt, um die Mächte der Finsternis mit unserem verfluchten Blut zu rufen. Wir wollen, dass sie die Welt regieren, wir erwarten lächelnd den Niedergang der Welt." Weitere Ausführungen erwarten Euch auf der Heft-DVD!



Soundtrack von Black Sabbath und cooler Kommentator: "Rock'n'Roll Racing" legt Wert auf klasse Präsentation.



"Skate or Die!" grölen die Skater zum Song des gleichnamigen Sportspiels, zudem gibt sich der Verkäufer redselig.

War has never been so much fun!

Cannon Fodder (Amiga, 1993)

Vom Wort zu ganzen Sätzen

In den 90er-Jahren steigt die Speicherkapazität der Medien rapide an und auch die Sound-Hardware macht deutliche Fortschritte: In der 8-Bit-Liga klingen die Samples noch etwas kratzig, aber auf der folgenden 16-Bit-Generation überzeugen die Helden mit deutlicher Stimme. Sprachausgabe kommt demnach inflationär zum Einsatz: So werden in Sportspielen Punkte und Replays angesagt, in **Speed Ball 2** hört Ihr gar einen Händler im Publikum rufen "Icecream, Icecream!". Gleich eines der ersten SNES-Spiele "Super Formation Soccer" erscheint 1991 mit Sprachausgabe ("Goal!"), ein Jahr später schafft Capcom mit **Street Fighter 2** gar einen neuen Standard: Wer nach diesem Meilenstein Prügelspieler locken will, muss den Kontrahenten auch auf Modul individuelle Kampfschreie verpassen – dank zahlreicher Neuauflagen erinnert Ihr Euch bestimmt an die berühmte "Yoga Flame!" oder Ryus "Sho-Ryu-Ken!". Im Beat'em-Up-Genre kann das erst 1996 eine indizierte Nintendo-Keilerei toppen, in der individuelle Situationen vom Ringsprecher gefeiert werden: "Combo-Breaker!", "Ultra-Combo!" und "Awesome Victory!". Für Rennspieler ist das bereits ein alter Hut: Schon 1993 macht Interplays **Rock'n'Roll Racing** mit dem euphorischen Kommentator Stimmung, der auf Führungswechsel und Crashs eingeht: "Snake is dominating the ring!"

Sprachinflation

Durch das Mega-CD kommen auch interaktive Filme auf deutsche TV-Schirme: Besonders Digital Pictures macht sich mit viel Grafik und Sound, aber wenig Spielinhalt einen berüchtigten Namen. Unter zahlreichen brutalen Kriegsspielen finden sich aber auch lustige Titel wie die Bauarbeiterkomödie **Kids in Site**: Hier spielt Ihr an den Hebeln von Walze, Raupe und Bagger, mit denen sich aller Unsinn anstellen lässt – die amüsierten Jungs vom Bau kommentieren Euren Kahlschlag. Seit PSone und Saturn haben auch die Helden umfangreicher Rollenspiele viel zu sagen, das renommierteste Beispiel ist die Neuauflage "Lunar: Silver Star Story Complete": Vor allem die Heldin Luna bezaubert mit atemberaubendem Gesang. Aber auch mit den witzigen Dialogen und ausdrucksstarken Sprechern des PSone-Abenteuers können sich bis heute nur wenige Rollenspieltitel messen. Dabei hat heute nahezu jede Videospielfigur was zu sagen: Solid Snake informiert per Funkgerät seine Kollegen, Sam Fisher verspottet gar seine Gegner und **Mario** schwärmt im Schlaf von Spagetti und Cannelloni. Da wirkt mancher Held schon wieder viel cooler, wenn er einfach nur schweigt – wie etwa Euer Kämpfer in **Def Jam: Fight for NY**. *oe*



"Hey Taxi!": Mit rauer Stimme rufen Euch die Kunden in 1984 in "Space Taxi" herbei.



Blau auf'm Bau: Mit Filmschnipseln stellt Digital Pictures in der Mega-CD-Kiesgrube allerlei Unsinn an.



Wer mag das wohl sein? Korrekt: "It's a me, Mario!" – der Akzent macht die Klempnerstimme so sympathisch.



Never mess up with a MAN!AC: Den japanischen Kämpfer Hiro schicken wir schon in der ersten Runde ins Land der Träume.

Screen-Sport

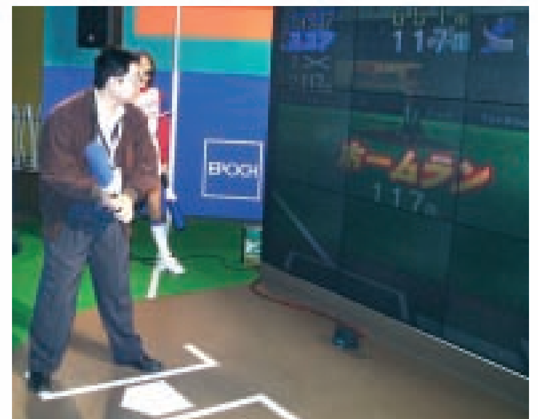
WER BEHAUPTET, DASS VIDEOSPIELER UNSPORTLICH SIND? DIE "EXCITE"-KONSOLEN VON EPOCH BRINGEN EUCH GEHÖRIG INS SCHWITZEN!



▲ Der "Excite Boxing"-Konsole liegt ein Paar Handschuhe bei: Insgesamt braucht Ihr acht Batterien, das Grundgerät lässt sich aber auch mit einem Universalnetzteil betreiben.

>>> Japanische Spieler sparen sich den Weg ins Sportlerheim, stattdessen wird im eigenen Wohnzimmer trainiert: In MAN!AC 01/04 präsentierten wir bereits Square-Enix' "Kenshin Dragon Quest", wo Ihr mit dem Schwert vor dem TV fuchtelt. Die Monsterjagd ist aber bei weitem nicht die einzige Stand-Alone-Konsole, mit der sich Asiaten fit halten. Bereits im Jahr 2000 startete Epoch seine "Excite"-Serie, die mittlerweile acht Sportarten umfasst: Hitzige Naturen entscheiden sich für Fußball, Tennis oder Boxen, während relaxte Zeitgenossen lieber angeln, bowlen oder Golf spielen. Jedes Set kostet umgerechnet rund 30 Euro und beinhaltet eine Konsole mit eingebautem Spiel sowie Sensoren, welche die Bewegungen der beiliegenden Controller empfangen: Beim Ping-Pong schwingt Ihr einen Schläger, beim Bowlen eine wuchtige Kugel - loslassen dürft Ihr natürlich nicht, sonst fliegt das Sportgerät direkt in die Mattscheibe!

◄ Lasst Euch nicht schlagen: Die Boxhandschuhe haben einen Griff mit Daumentaste, die Ihr zum Blocken drückt.



▲ Im Herbst 2000 präsentierte Epoch seine erste Sportkonsole "Excite Baseball" auf der Tokyo Game Show.

Voll auf die Zwölf!

Beim "Excite Boxing" steigt Ihr mit fünf Muskelprotzen in den Ring: Neben den menschlichen Kontrahenten Hiro, Afro und James treten auch Haserl Usagi und der blitzschnelle Robo zum Match an. Um die Sportler aufzumischen, schnallt Ihr Euch Handschuhe an die Fäuste: Ihr dürft mit beiden Haken, Geraden und Magenschwinger austeilen, dabei entscheidet vor allem das korrekte Timing – beobachtet Euer Gegenüber genau und sucht die Lücke in der Deckung! Besonders harte Glückstreffer und Schlagserien machen Euren Gegner obendrein benommen: Jetzt könnt Ihr dem torkelnden Boxer eine ordentliche K.o.-Combo verpassen! Wie im echten Boxkampf müsst Ihr Euch dabei Eure Kräfte einteilen, sonst erwartet Euch neben der Niederlage am nächsten Tag auch noch ein kräftiger Muskelkater: Wer wüst auf den Konkurrenten einschlägt, ist nach der ersten Runde außer Puste.

Dann werden die Hiebe träger und kommen oftmals zu spät, auch deshalb ist Kampftaktik gefragt. Natürlich will Euch der Feind ebenfalls auf die Bretter schicken: Per Daumentaste zieht Ihr einen oder beide Arme hoch, um seine Attacken im korrekten Augeblick abzublocken – das ist ganz schön knifflig und erfordert viel Übung. Abwechslung bringen nur die Kampfstile der fünf CPU-Boxer ins Spiel, Karriere-Modus oder Levelaufstieg sind nicht eingebaut. Ihr dürft Euch aber diverse Rekorde 'erschlagen' und beim Sparring die eingeblendeten Kilokalorien verbrennen.

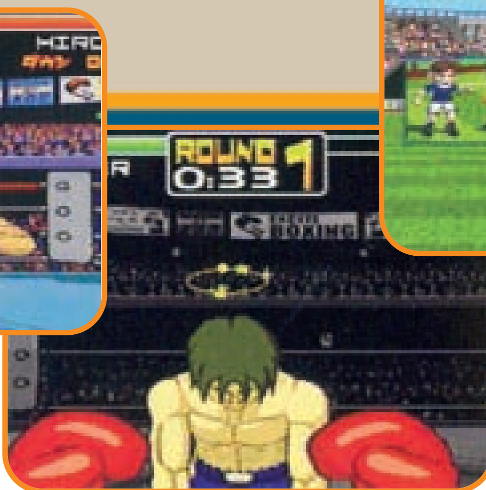
Kick das Leder!

Beim Boxen, Angeln und Bowling ist das Spielprinzip einleuchtend, schließlich ändern die Sportler kaum ihren Standpunkt: Aber was ist mit Fußball, bei dem man kreuz und quer über ein Spielfeld sprintet? Technisch funktioniert "Excite Striker" ähnlich dem Boxen: Ihr zockt in 3D-Perspektive, schnallt Euch den Sensor aber an den Fußknöchel. Mit Kicks nach rechts oder links spielt Ihr den Ball übers Feld oder ins Tor. Dabei mischt Epoch Reaktionstests und Kickerlogik zu einem hitzigen Match: Ihr steuert den jeweils aktiven Spieler, der nicht laufen, aber zuspielen kann. Bild-im-Bild-Fenster zeigen Euch Spielsituationen mit Freund und Feind: Wenn etwa der Kollege im Bild rechts frei steht, kickt Ihr nach rechts – dann geht's von seiner Position aus weiter. Wer sich nicht entscheiden kann oder in die falsche Richtung kickt, muss abgeben. Klasse Stürmer finden sich bald vor dem Tor wieder, dann habt Ihr Gelegenheit das Leder ins Netz zu treten. "Excite Striker" spielt Ihr mit nur einem Sensor, der zweite ist für einen Mitspieler gedacht: Ihr dürft sowohl im selben Team, als auch gegeneinander kicken. Neben der Meisterschaft mit acht Nationalmannschaften gibt's auch einen Trainings-Modus mit leerem Tor sowie das Torwartschießen für bis zu vier Spieler. Da nur zwei Sensoren beiliegen, müsst Ihr Euch abwechseln. Zum Glück lässt sich das Gerät dank Klettverschluss unkompliziert ab- und anschnallen. *oe*



▲ Räumt die Vasen beiseite: Für "Excite Striker" braucht Ihr viel Platz, denn der Kicker wankt und stolpert schon mal.





Nach einer souveränen Schlagserie ▲ (oben) beginnt Euer Gegenüber zu ▶ taumeln (rechts): Jetzt könnt Ihr ihn mit einer wuchtigen Combo zu Boden hämmern!

◀ Nach rechts oder links? Auf dem Spielfeld entscheidet Ihr Euch zwischen Teamkollegen (links), vor dem Tor dagegen für die freie Ecke (unten).



▲ Auch die "Excite Striker"-Konsole klappt mit Batterien als auch Universalnetzteil, für die Fußsensoren braucht Ihr aber teure Knopfzellen.

Mehr TV-Sport von Epoch

Excite Baseball



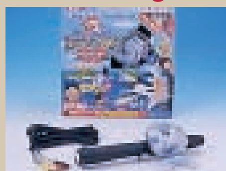
Das erste "Excite"-Spiel war Baseball: Je besser Ihr den Ball trefft, desto weiter können Eure Teamkollegen ums Feld laufen.

Excite Bowling



Beim Bowlen schiebt Ihr eine ruhige Kugel: Mit schrägen Bewegungen könnt Ihr dem Ball sogar einen Drall versetzen!

Excite Fishing DX



Die Angel benötigt keine Konsole: Ihr schließt das Sportgerät direkt an den Fernseher an, das Spiel ist eingebaut.

Excite Golf



Golfspieler platzieren die Konsole nicht vor oder auf dem TV, sondern zwischen ihren Füßen: Ihr schwingt oben drüber.

Excite Ping Pong



Ping-Pong-Sportler treten solo oder im Team gegen CPU-Spieler an: Die Ballwechsel sind ganz schön schnell!

Excite Tennis



Beim Tennis schlagt Ihr den Ball nicht nur über Rasen und Sand: Auch eine Squash-Halle hat Epoch eingebaut.

Bewegung für Kids

Neben den "Excite"-Sportspielen verkauft Epoch auch noch weitere Aktiv-Konsolen, die sich allerdings mehr an jüngere Spieler richten: So dürfen japanische Kids zusammen mit "Hamtaro" Schellenkränze schwingen und für Katzenrobo "Doraemon" mit dem Colt auf den Bildschirm ballern. Weitaus innovativer sind allerdings diverse Fitnessmatten, mit denen man Seilhüpfen, Wettlauf und sogar Tauziehen simulieren kann.



Musizieren mit Hamtaro: Das simple Schellenkranz-Spiel ist für Euch keine Herausforderung.



Fitness im Fernsehen: Im Rahmen einer TV-Show meistert Ihr mit der Matte allerlei Disziplinen.

Nintendo REVOLUTION PS3 XBOX²

NEXT LEVEL

Gamecube 2 | Playstation 3 | PSP | DS | Xbox 2

NextGen-Entwicklung – eine Momentaufnahme



Überraschend: IBM avanciert langsam zum großen Konsolenmacher, denn der weltgrößte Computerkonzern entwickelt und baut Chips für alle kommenden Konsolen.

Next Level-Themen im Überblick:

- Ist die Spielewelt reif für PSP? [MAN!AC 11/04]
- Julian Eggebrecht im NextGen-Talk [MAN!AC 10/04]
- Unreal 3, Vorreiter für Grafikstandards [MAN!AC 09/04]
- Render Ware [MAN!AC 08/04]

Daten über kommende Konsolen werden von Sony, Microsoft und Nintendo gehütet wie ein Schatz. Nichtsdestotrotz tröpfeln immer wieder Fakten und Gerüchte aus den Geheimlabors. Werfen wir also einen Blick auf den aktuellen Stand künftiger Zockerhardware. *ts*

Chip-Wunder PS3

Sonys PS3-Herz wird einen oder zwei Cell-Chips besitzen, die in Zusammenarbeit mit Toshiba und IBM entwickelt wurden (siehe Ausgabe 10/03 und 11/03). Diese All-in-One-Chips enthalten mehrere Prozessoren und lassen sich einfach vernetzen, um Rechenpower zu vervielfachen. Ob das auch bei der PS3 und einem Breitbandanschluss funktioniert, darf angezweifelt werden. Dank eingebauter Emotion Engine sind auch PS2-Spiele lauffähig. Praktisch: Die Verbindung zum Handheld PSP und Controllern wird via Funk hergestellt. Als Datenträger dienen Blu-ray-Discs, die bis zu 25 GB Daten pro Schicht aufnehmen. Allerdings wird das Gerät keine Festplatte besitzen – Sony setzt lieber auf Memory Sticks. Vorgestellt wird das Kästchen im März 2005 bzw. auf der E3 2005.

Geschätzter Release: Frühling 2006

Standardisierte Xbox 2

Unter dem Codenamen 'Xenon' verbirgt sich Microsofts zweite Konsolenhardware. Bisher bekannte Daten basieren auf drei 64-Bit-PowerPC-Prozessoren von IBM mit jeweils 3,5 GHz Rechenleistung. Zu einem Grafikchip von ATI gesellen sich 256 MB Arbeitsspeicher. Daneben entfällt wahrscheinlich die Festplatte – zu teuer. Ebenso wird aus Kostengründen nur ein DVD-Laufwerk zum Einsatz kommen.

Microsofts Entwickler-Plattform XNA spielt auf der Xbox 2 eine große Rolle – Spiele lassen sich so schnell von und zum PC portieren. Auch sämtliche Xbox-2-Peripherie wie Controller und Lenkräder kann ohne Probleme an künftigen Windows-PCs betrieben werden – Standardisierung heißt die Devise. Terminlich richtet sich Microsoft nach Sony: Der Windows-Hersteller will der PS3 unbedingt zuvorkommen.

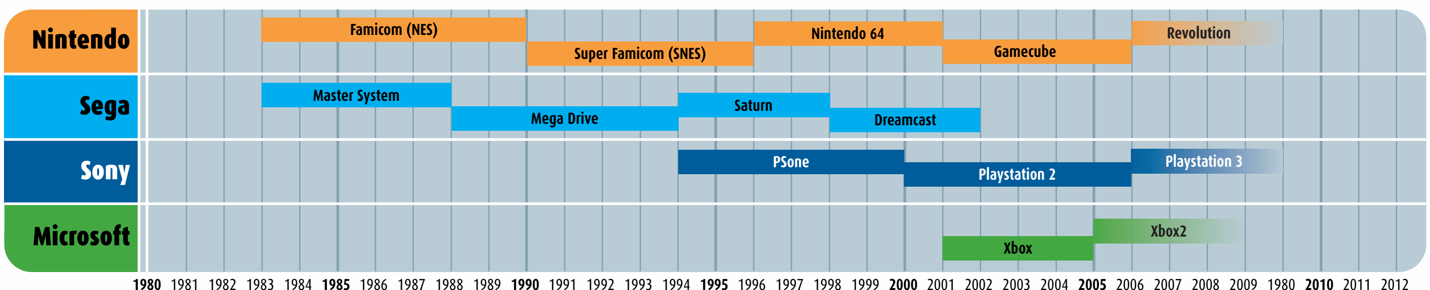
Geschätzter Release: Winter 2005

Geheimnisvolle Revolution

Über Nintendos neueste Konsolen-Kreation ist typischerweise noch am wenigsten bekannt. Man vernimmt lediglich, dass es sich nicht um einen Gamecube-Nachfolger handelt. Nintendo Revolution klingt deshalb ein wenig nach einer Zwischenlösung, ähnlich dem DS, der die Zeit zum GBA 2 überbrückt. Bei den technischen Daten halten sich die Mario-Erfinder vornehm zurück – Spielspaß sei wichtiger als Hardware-Power, so der Konsolenriese. Wie beim Gamecube liefert IBM den Prozessor, während ATI die Grafiklösung von ATI stellt – ein VGA-Anschluss an PC-Monitore wie bei der Xbox 2 ist ebenso geplant. Auf der E3 2005 schließlich soll das Schmuckstück enthüllt werden. Nintendo will sich wie auch Microsoft mit der Veröffentlichung nach Sony richten.

Geschätzter Release: Frühling 2006

Lebensjahre einer Konsole: Rückblick und Ausblick



TECH-TICKER >> +++ **Cell hat fertig:** Die Entwicklung des Cell-Chips befindet sich laut Toshiba in der letzten Phase. +++ **PSP Verspätung:** Analysten glauben, dass die PSP erst nächstes Jahr in Japan erscheint. Der Grund: zu wenig fertiggestellte Software und mangelnde Batterie-Leistung. +++ **Xbox-2-Grafik:** ATI will die Grafikeinheit für die Xbox 2 im Frühling 2005 fertiggestellt haben. +++ **DS Revolution:** Nintendos Handheld soll mit der kommenden Nintendo-Konsole Revolution Verbindung aufnehmen können. +++ **Batterie-Problem:** Sony bittet Entwickler in herausgegebenen Richtlinien den Stromverbrauch bei der PSP niedrig zu halten, um die Laufzeit zu verlängern. +++ **MP3s auf PSP:** Sony bestätigt die Unterstützung des MP3-Formats auf ihrem Handheld. +++ **Handheld Update:** Das PSP-System kann ähnlich der PSX per Disc oder Download auf den neuesten Stand gebracht werden. +++ **Schüttelfest:** Die PSP wird über ein Anti-Shock-System verfügen.

:::::: Der MAN!AC Webtipp ::::::

David und Goliath – Extrem-Videospieling

File Names Contents Custom

.:::: guimp: World's Smallest Website::::.

http://www.guimp.com

Wer hier spielt, lacht über die unnötig großen Bildschirme diverser Handhelds: Auf satten 18 x 18 Pixeln versucht Ihr Euch an rund einem Dutzend putziger Retrotrips – eine hohe Monitorauflösung ist hier nicht nur überflüssig, sondern sogar unerwünscht. Zu den bekanntesten Namen gehören Pac-Man, Asteroids und Breakout, die allesamt auch in Mikroskop-Optik erstaunlich gut spielbar bleiben – dass zudem die Originalsamples der Automaten das Geschehen untermalen, ist ein gelungener Bonus. Nicht nur Retro-Klassiker wurden in das Zwergformat gepresst: Im Maze geleitet Ihr ein 'bildschirmfüllendes' Männchen durch einen Irrgarten, bei F1 braust Ihr mit einem Rennflitzer über die Piste und im Football-Stadion bolzt Ihr das runde Leder ins gegnerische Tor. Selbst wenn Ihr mit dem auf die Spitze getriebenen Minimalismus sonst nichts anfangen könnt, diese Meisterwerke im Kleinformat solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen.

guimp

– Project Blinkenlights –

http://www.blinkenlights.de

Den kreativen Köpfen des Chaos Computer Clubs entsprang die Idee zu den 'Blinkenlights'-Installationen: Darin werden Hochhausfassaden bzw. deren zahlreiche Fenster als überdimensionales LED-Display zweckentfremdet. Neben obligatorischen Symbolnachrichten und Animationen wurden auch einige Spielklassiker geehrt: Den Auftakt machte 2001 in Berlin Pong, ein paar Jahre später wurden in Paris mit verbesserter Technik (inkl. Graustufensimulation) u.a. "Tetris", "Breakout" und Pac-Man präsentiert. Der Clou dabei: Via Handy durften begeisterte Zuschauer die Retro-Installaition sogar direkt spielen.

Pong

Pac-Man

Spieler

WEB-TIPP

– Pacmanhattan –

http://www.pacmanhattan.com

Noch gigantischer fiel das 'analoge' Experiment mit der Pampelmuse aus: Eine Gruppe Studenten legte kurzerhand einen Teil von Manhattan als Karte aus, steckte die Spieler von Pac-Man und Geistern in passende Outfits und simulierte damit den Automaten. Mittels drahtloser Übertragungstechnologie und ständigem Handykontakt zwischen aktiven Teilnehmern und dem Kontrollzentrum fanden so im Frühjahr mehrere erfolgreiche Partien statt. Seitdem hat sich leider nicht mehr viel getan, aber auf der Webseite gibt's zahlreiche Hintergrundinfos und Videos zum wohl größten Videospiel der Welt.

Karte

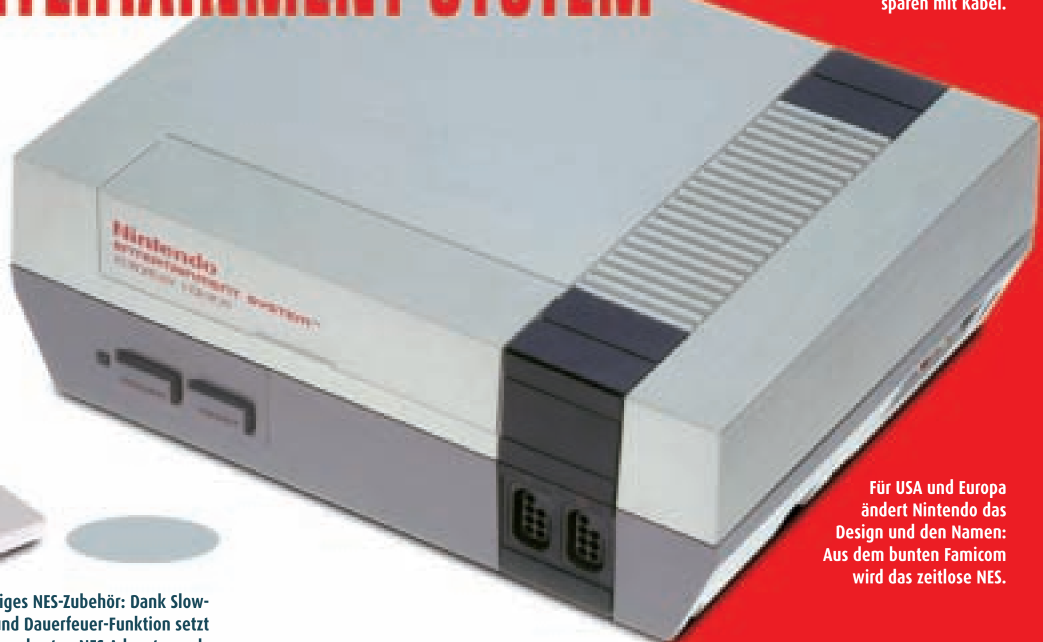


Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM

Nur in Japan: Das Famicom erscheint in poppigem rot-weiß, die festverdrahteten Controller sparen mit Kabel.



Pfiffiges NES-Zubehör: Dank Slow-Motion- und Dauerfeuer-Funktion setzt Ihr den robusten NES Advantage als Shoot'em-Up-Überlebenshilfe oder für den Olympiaden-Dauerspurt ein.



Für USA und Europa ändert Nintendo das Design und den Namen: Aus dem bunten Famicom wird das zeitlose NES.

1889 DACHTE BEI DER NINTENDO-FIRMENGRÜNDUNG NIEMAND DARAN, DASS KNAPP HUNDERT JAHRE SPÄTER DAS FAMICOM RESPEKTIVE NES DIE VIDEOSPIELWELT AUS DEM TIEFSCHLAF HOLT.

>>> Mr. Weitsicht und Nintendo-Firmenboss Hiroshi Yamauchi beauftragt sein R&D1-Team (an der Spitze der hochbegabte Gunpei Yokoi) anfang der 80er-Jahre mit folgender Aufgabe: "Baut eine Spielkonsole, die Konkurrenten wie Bandai, Casio oder Epoch technisch weit hinter sich lässt, jedoch in der Produktion billiger als alle Wettbewerber ist." Gesagt, getan: Das Famicom erscheint 1983 in Japan, versehen mit der günstigen, aber leistungsschwachen 6502er-CPU. Um jedoch schnelles Scrolling wie in "Super Mario Bros." darzustellen, benötigt das NES einen Zweitprozessor, die PPU (Picture Processing Unit). Nach zahlreichen Gesprächen mit Chip-Herstellern überredet Nintendo Ricoh zu folgendem Deal: "Wir ordern innerhalb von zwei Jahren drei Millionen Chips – dafür darf der Preis nur knapp über den Produktionskosten liegen." Da Big N davor lediglich eine Million 'Color TV'-Systeme (Nintendos erste Konsolen-Gehversuche) verkaufte, stellt diese Entscheidung ein großes Firmenrisiko dar. Doch das Wagnis lohnt sich: Das Famicom überzeugt mit neckischen Farben, einem simplen, jedoch überaus innovativem Gamepad – Stichwort: Steuerkreuz – und günstigem Preis. Zudem beauftragt Yamauchi Shigeru Miyamoto, NES-Spiele zu entwickeln, der Dritthersteller-Umgang sucht dabei seinesgleichen: Größen wie Konami oder Capcom sind lediglich als Entwickler tätig, während Nintendo als Modul-Produzent fungiert. Derweil stürzt in USA und Europa der Konsolenmarkt zusammen, deshalb wagt Nintendo den Sprung erst 1985 gen Westen. Doch mit überdurchschnittlichen Spielen (der Spruch "Software sells Hardware" wird Programm) und einem grauen Re-Design fühlt sich Nintendo fit für das Auslandsabenteuer. Doch wer kümmert sich um den Vertrieb – Atari? Der geplante Deal platzt, da Coleco der Öffentlichkeit einen "Donkey Kong"-Prototypen präsentiert. Kurzerhand übernimmt die frisch gegründete Nintendo-Niederlassung in den USA den Vertrieb: Nach zuerst schleppendem Verkauf erobert Nintendo nach drei Jahren schließlich 90 Prozent des amerikanischen Konsolenmarkts. Um Yamauchis liebstes Kind länger am Leben zu erhalten, veröffentlicht Nintendo das NES unter anderem Namen (Video Game Beginners Console) 1993 erneut in Japan. Dank dem "Final Fantasy 1 und 2"-Doppelpack verkauft Big N bis 1994 nochmals über eine Million Konsolen. Im Dezember 1994 endet die NES-Erfolgsgeschichte mit dem Puzzlespiel "Wario's Wood" und über 60 Millionen abgesetzten Geräten. *rf* |<<



Das NES im Detail

CPU-Taktfrequenz	1,79 MHz
RAM-Speicher	2 Kilobyte
Modulgröße	bis 256 Kilobyte
Auflösung	256 x 240
Farben	16 aus 52
Soundkanäle	4 + 1 digital
Joypad-Ports	2

Weiterführende Informationen

www.nescenter.de
www.nintendoland.com
www.planetnintendo.com
www.zock.com



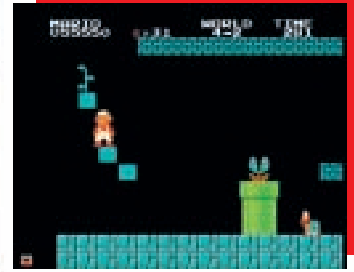
MR. NINTENDO SHIGERU MIYAMOTO

"VIDEOSPIELE SIND SCHLECHT? DAS HAT MAN ÜBER ROCK'N'ROLL AUCH GESAGT!"

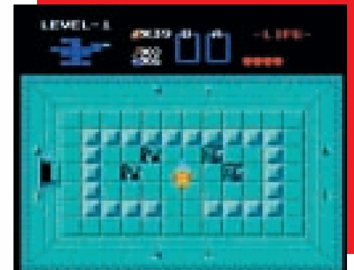
>>> 1977: Nintendos Firmenchef Yamauchi stellt den 24-jährigen Kunststudenten Shigeru Miyamoto als Zeichner ein – nicht unbedingt, weil er von seinem Talent überzeugt ist (zu der Zeit benötigte Big N keinen 'Staff Artist'), sondern um Miyamotos Vater einen Gefallen zu tun. Doch als Yamauchi wegen personellen Engpässen Miyamoto 1980 bittet, ein Spiel für die Arcades zu konzipieren, nimmt das Schicksal seinen Lauf. Das Spielprinzip soll dem allgegenwärtigen Shoot'em-Up-Trend entgegenwirken: Schreiner 'Jumpman' befreit im vier Bildschirme umfassenden Hüpfspiel seine Freundin aus den Fängen seines Haustiers, einem Affen. 'Jumpman' erhält im nächsten Abenteuer "Mario Bros." den Namen Mario und arbeitet mit Bruder Luigi fortan als Klempner – somit heißt Mario mit vollem Namen Mario Mario! Doch einzelne Bildschirme reichen dem sprungfidelen Italiener nicht mehr aus und so rettet er im grandiosen Jump'n'Run "Super Mario Bros." erstmals eine waschechte Prinzessin. Immer wieder überarbeitet Miyamoto die Gegner- und Item-Platzierung, damit beim Spieler kein Frust aufkommt. Alltagserlebnisse sind ebenfalls ein wichtiges Spielelement, das Miyamoto gerne in die virtuelle Welt einbaut. Der 'Kettenhund' aus "Super Mario Bros. 3" etwa beruht auf einem Kindheitstrauma: "Nach der Schule tobte ich immer auf einer großen Wiese herum – um dorthin zu gelangen, musste ich an einem aggressiven Hund vorbei laufen. Glücklicherweise hinderte eine Kette die Bestie daran, mich zu beißen." Bei "The Legend of Zelda" erinnert sich Miyamoto an sein ehemaliges Zuhause: "Unser kleines Haus verfügte über etliche Papierwände – ich fühlte mich wie in einem Labyrinth." Auch bekannte Bücher oder Filme spannt das Genie geschickt ein: Die 'Warp Zones' aus der "Mario"-Serie entleiht er aus "Star Trek", die Power-Pilze aus "Alice im Wunderland". Zum Schluss folgende "Super Mario Bros."-Anekdote: Viele Geheimnisse sind schlicht und einfach Programmierfehler! Während Miyamoto unsichtbare Steinblöcke offiziell als Rätsel anpreist, entdecken die Entwickler die ominöse Minus-Welt erst nach dem Release des Spiels – auch der beste Spieldesigner der Welt ist nicht unfehlbar... <<<



Super Set: Schon zu NES-Zeiten vergnügten sich vier Spieler gleichzeitig.



Das Hüpfvergnügen der 80er-Jahre: "Super Mario Bros." strotzt vor Ideen.

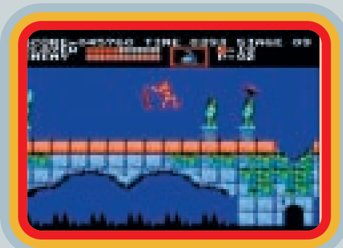


Die Revolution des Action-Adventure-Genres: "The Legend of Zelda".



Spaß auf zwei Rädern: In "Excitebike" macht Ihr große Sprünge und Miyamoto zeigt seine Vielseitigkeit.

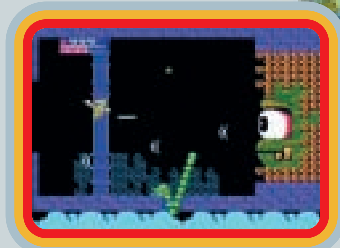
Nintendo und seine Entwickler-Jünger



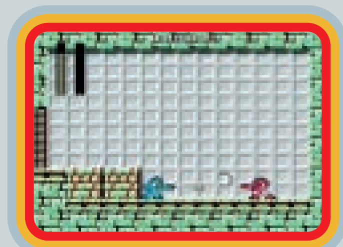
Castlevania, 1988 (Konami)
Simon Belmont vertreibt Graf Dracula aus seiner Gruft – der Endkampf bleibt unvergessen.



Ice Hockey, 1988 (Nintendo)
In der Power Play 5/88 heimst der Spielspaß-garant zu Recht 9,5 Punkte (von 10) ein!



Kid Icarus, 1987 (Nintendo)
Der zuerst flügellahme Held durchstreift bizarre Fantasie-Welten in allen Himmelsrichtungen.



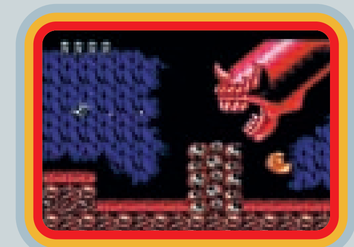
Mega Man, 1989 (Capcom)
Der Hüpfsaga-Erstling begeistert mit diversen Waffen und knallhartem Schwierigkeitsgrad.



Metroid, 1986 (Nintendo)
Erst nach schnellem Durchspielen erkennt Ihr Samus' wirkliche Gestalt – Frauenpower!



Mike Tyson's Punch-Out!!, 1987 (Nintendo)
Das witzigste Box-Event seiner Zeit glänzt mit überragender Spielbarkeit und großen Sprites.



Probotector, 1990 (Konami)
Das blitzsaubere Ballervergnügen besticht mit tollem Leveldesign und Zweispieler-Modus.

*Fotos aus: "Spielkonsolen & Heimcomputer" und "Joysticks" (www.gameplan.de)

Popeye (Parker, 1983)

Abwechselnd schlüpfen drei Spieler in die Rollen von Olive Oyl, Brutus und Popeye. Erstere bestimmt durch Würfeln, auf welcher Seite des Spielbretts punktwerte Herzchen gen Boden flattern. Popeye muss diese ebenfalls durch Würfeln einfangen, bevor sie ins Wasser plumpsen. Dieses Schicksal blüht ihm selbst, wenn er von Brutus, der als nächstes an die Reihe kommt, abgepasst oder von der Seehexe mit einer Flasche beworfen wird. Durch zufällig auftauchenden Spinat kann Popeye wiederum Brutus ins Wasser kicken. Sind alle Herzchen verflogen, wird abgerechnet.

Unterschiede zum Automaten:
Man muss keine Münze einwerfen – ansonsten eine wirklich perfekte Nachbildung des Videospiels.

Donkey Kong (MB, 1983)

Zwei bis vier Marios versuchen durch Würfeln zu Donkey Kong zu gelangen und möglichst viele Punkte zu sammeln. Die gibt es beim Ausspielen von Hüpf- oder Hammer-Karten, die ins Spiel kommen, sobald ein Mario mit einem Fass oder einer Feuerkugel zusammenstößt. Ein zweiter Würfel bestimmt, wie weit sich diese Hindernisse bewegen und ob Kong ein weiteres Fass ins Rollen bringt. Wer bei der schönen Gefangenen ankommt, erhält 500 Bonuspunkte und beendet das Spiel.

Unterschiede zum Automaten:
Wer auf der obersten Plattform ankommt, hat noch lange nicht gewonnen.

Videospiele zum Würfeln

VON "TRIVIAL PURSUIT" BIS "MONOPOLY" – KONSOLEN- UND COMPUTER-UMSETZUNGEN VON BRETTSPIELEN SIND GANG UND GÄBE. DER UMGEKEHRTE WEG IST DA SCHON UNGEWÖHNLICHER.

>>> Anfang der Achtziger war die Spielhalle noch kein jugendgefährdendes Etablissement, sondern die Geburtsstätte von Superstars. "Pac-Man", "Frogger", "Q*Bert" oder "Donkey Kong" fesselten Millionen Spieler, wurden weltweit berühmt – und nach allen Regeln der Kunst ausgeschlachtet. Denn die unzähligen Fans konnten nicht genug von ihren Arcade-Helden bekommen und holten sie sich bereitwillig und für viel Geld nach Hause: Als Comic oder Plüschfigur, Tabletop oder Handheld, Computer- oder Konsolenversionen.

Clevere Spielzeug-Hersteller positionierten die populärsten Münzfresser sogar inmitten der Familie – als Brettspiel-Umsetzungen, angeblich so 'Lustig wie das Spielhallen-Spiel' (laut der Schachtel von MBs "Donkey Kong"). Einfache Prinzipien, geradlinige Abläufe und klare Zielvorgaben der damaligen Automaten erlaubten eine relativ simple Nachahmung der Spiellogik in Pappe und Plastik. Der süchtig machende Reiz des digitalen Vorbilds ging indes verloren, und auch als kurzweilige Gesellschaftsspiele versagten die Nachbauten kläglich. Beinahe ausnahmslos handelte es sich um kindische Würfelspiele für zwei bis vier Personen von sieben bis 14 Jahren – taktische Herausforderung, Abwechslung oder Innovation war von den rasch produzierten Spielen nicht zu erwarten, sie lebten von der illustren Marke und nicht von einer zündenden Idee.

In Deutschland kamen die Brettspiele nach Automaten-Vorlage von den zwei US-Konzernen Milton Bradley (Vectrex, Scrabble) und Parker Brothers (Monopoly, Risiko), die heute nur noch Marken von Hasbro sind. MB produzierte Video-Brettspiele am laufenden Band: Von 1982 bis 1984 landeten rund ein Dutzend Klassiker auf dem Wohnzimmertisch, von "Centipede" über "Jungle Hunt" bis "Pitfall!" und "Turbo". Allerdings schafften nicht alle den Sprung über den Teich. Nach dem großen Crash gab's MB-Brettspiele nur noch für klangvollste Namen wie "Legend of Zelda" (1988), "Sonic the Hedgehog" (1992) oder "Street Fighter 2" (1994). Parker konzentrierte sich auf Automaten, bei denen man auch die Konsolen-Umsetzungen verantwortete, wie "Q*Bert" oder "Popeye". Einzige Ausnahme: Die Würfelversion des Renn-Klassikers "Pole Position". Dessen Hersteller Namco wurde nur in der japanischen Heimat als Brettspiel-Macher aktiv und brachte dort z.B. "Super Xevious" oder "Tower of Druaga". Neben Enix (diverse "Dragon Quest"-Umsetzungen) war in Japan vor allem Bandai ein engagierter Brettspiel-Produzent: Der Gundam-Konzern ließ bei "Ghost 'n Goblins", "Commando" und "Gradius" die Würfeln fallen. Heute ist die CPU-freie Aufbereitung von Videospiel-Inhalten selten und Sache von Spezialverlagen wie Fantasy Flight Games ("Warcraft") oder Identity Games ("Tomb Raider"-Card-Game). *sf* <<<







Pac-Man (MB, 1982)

Auf einem Spielbrett mit typischem Labyrinth befinden sich 56 weiße und 4 gelbe Kugeln sowie maximal vier Pac-Man-Figuren. Zwei Würfel bestimmen die Zugweite des eigenen Männchens und eines von zwei Geistern, durch die gegnerische Kugeln geklaut werden. Wer sich eine gelbe Power-Pille einverleibt, besitzt das 'Gespenster-Fressen-Privileg', darf einen der Geister zum Ausgangsfeld zurückschicken und einem beliebigen Konkurrenten zwei Kugeln abnehmen. Gewonnen hat der gefräßigste Pac-Man.

Unterschiede zum Automaten:
Der Spieler lenkt Pac-Man und Geist, außerdem gibt's kein Bonus-Obst.

Frogger (MB, 1982)

Zwei Spieler müssen ihre je drei Frösche auf die andere Seite des Spielbretts bringen. Gewürfelte Punktzahlen von 1 bis 3 können für die Bewegung der eigenen Tierchen, aber auch zum Ziehen von Autos oder Balken im Fluss verwendet werden. Landet ein Frosch auf einem Balken mit Fliege-Symbol, darf das Amphibium sofort zwei Felder weiterziehen. Frösche, die von Autos oder Balken überfahren werden, müssen dagegen in den heimischen Sumpf zurück.

Unterschiede zum Automaten:
Die Frösche können schwimmen und gehen im Fluss nur unter, wenn sie vom Balken überrollt werden.



Q*Bert (Parker, 1983)

Eine Partie besteht aus zwei Runden, in der die zwei Spieler je einmal Q*Bert und den Boss der Bösewichte mimen. Als Q*Bert müssen so viele weiße Stifte wie möglich eingesackt werden, die in den 28 Feldern der Pyramide stecken. Ein Teil der Augenzahl, die heimlich mit einem achtseitigen Würfel ermittelt wird, lässt sich für eine Flucht vor den Gegnern aufsparen. Ob sich Coily, Ugg, Wrong Woy, Slick, Grüne oder Rote Kugel bewegen, bestimmt der andere Spieler mit einem Figurenwürfel. Wird Q*Bert gefangen, kommt's zum Rollentausch.

Unterschiede zum Automaten:
Q*Bert kann nicht von der Pyramide plumpsen und hält sich mit Kraftausdrücken zurück.

Acclaim entertainment, inc.

Masters of the Game™

Videospiel-Cassetten der Sonderklasse

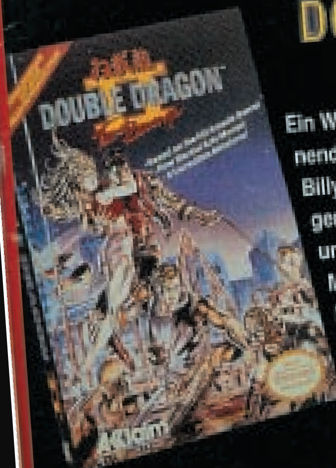
DAS NON-PLUS-ULTRA





Videospielen ohne lästige Kabel. Infrarot macht's möglich. Und mehr noch: zwei Spieler können gleichzeitig gegeneinander spielen. Doppelturbo-Schnellfeuer. Zeitlupenfunktion zur besseren Spielsteuerung. Treffgenau bis 10 m Entfernung.

MUSS MAN EINFACH HABEN.



DOUBLE DRAGON II The Revenge

Ein Wahnsinns-Spiel mit neuen unglaublich spannenden Aufgaben in drei Schwierigkeitsgraden. Billy und Jimmy Lee haben sich auf den Weg gemacht, den Boß der Shadow-Bande unschädlich zu machen und ihren Freund Mario zu suchen.
Mit echter Simultan-Aktion für zwei Spieler.



Acclaim lädt zum Mitspielen ein.

Acclaim entertainment inc

Super Videospiele-Hits aus den USA für das Nintendo Entertainment System®.

Nintendo Entertainment System

Titel: Double Dragon 2: The Revenge – **Hersteller:** Acclaim – **Jahr:** 1989 – **System:** NES, Game Boy, Mega Drive, C64, Turbo-CD

Zu 8- und 16-Bit-Zeiten schwamm Acclaim als einer der wichtigsten Dritthersteller ganz oben und konnte sich sogar Anzeigen mit protzigen Angebersprüchen leisten. Dass das Motiv mit den billig dahingepinselten Charakteren kein Reißer war, gehörte damals praktisch zum guten Ton.

Crimson Tears

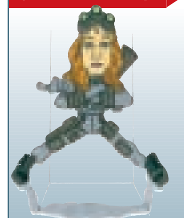

PS2 Werden die Biowaffen nicht gekühlt, kommt es zur Überhitzung.


PS2 Schwertkampf-Expertin Amber ist die erste Wahl für Anfänger.


PS2 Kombiniert Waffen und Materialien für höhere Durchschlagskraft.

Ein Videospiel sieht rot: Nach "Crimson Sea 1 & 2" und "Crimson Skies" kommt nun "Crimson Tears" in die Läden. Letzteres hat bis auf die blutrote Titelbezeichnung jedoch nichts mit seinen Namensvettern gemein. In Spikes Nippon-Action prügelt, schnetzelt und schießt Ihr Euch als menschenähnlicher Roboter durch acht monsterverseuchte Areale. Eingebettet in eine nebensächliche Rahmenhandlung, wählt Ihr zu Beginn jedes Levels zwischen den Humanoiden Amber, Kadie und Tokio. Was anfänglich an monoton simples Hack'n'Slay erinnert, gewinnt mit jeder gemeisterten Spielebene an Tiefe: Getötete Gegner erhöhen nicht nur Eure Angriffswerte, sondern hinterlassen auch Upgrade-Gegenstände und Geldeinheiten, die Ihr gegen Combos, Waffen und Heilmittel eintauschen könnt. Statt stumpfes Aufleveln verbessert Ihr die Funktion Eurer Waffen durch Kombinieren von verschiedenen Materialien. Neben dem Upgrade-System halten Euch noch zahlreiche Nebenquests im sonst kurzen Story-Modus beschäftigt. *jw*

Janina Wintermayr



Durchhaltevermögen gefragt: Trotz anfänglicher Skepsis meinerseits entpuppte sich "Crimson Tears" als durchaus annehmbares Action-Adventure. Spielwillige sollten deshalb nicht zu früh die Flinte ins Korn werfen, denn erst nach einer gewissen Dauer entfaltet Capcoms SciFi-Titel sein volles Potenzial. Stapft Ihr anfangs noch durch kleine Areale und schnetzelt relativ unmotiviert Gegner um Gegner nieder, verwendet Ihr später viel Zeit mit dem Aufleveln von Charakterwerten und Verbessern der Waffen. Das umfangreiche Upgrade-System kann aber nicht vom tristen, eindimensionalen Leveldesign ablenken. Öde sieht es auch in puncto Grafik aus: Während die detaillierten (und leicht bekleideten) Comic-Charaktere gefallen, wirkt die Umgebung langweilig und fad.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Spike, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, EyeToy, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ ProLogic 2, ✔ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

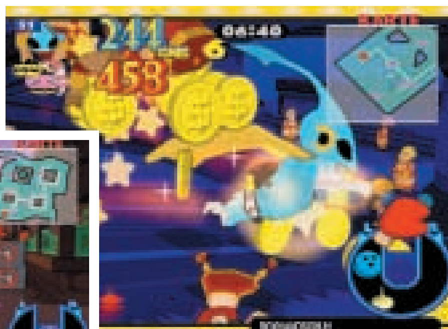
Alternativen:

PS2	Crimson Sea 2 (77%, MAN!AC 10/04)
Xbox	Crimson Sea (74%, MAN!AC 05/03)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2: Grafik 55 % — Sound 52 % — **62 % Spielspaß**

Trotz trister Inszenierung: Capcoms SciFi-Action hält dank umfangreichem Upgrade-System bei Laune.

Under the Skin

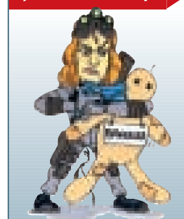

PS2 Farb-Overkill: Im Sammelrausch geht schon mal die Übersicht flöten.


PS2 Kein Capcom-Spiel ohne "Resi": Klaut Nemesis seine Münzen.


PS2 Fliegt Cosmis Tarnung auf, macht die Menschenmeute Jagd auf ihn.

Wieder findet ein skurriles Stück Nippon-Software den Weg nach Deutschland: "Under the Skin" von Capcom versetzt Euch in die Rolle des pubertierenden Aliens Cosmi, der mit den Bewohnern von Coco-Town allerhand Schabernack treibt. Lohn der Neckerei sind Münzen, die Ihr den Menschen in acht Levels des Story-Modus abluchst. Um nicht aufzufallen, nimmt Cosmi die Gestalt seiner Opfer an. Je nach Figur stehen dem Alien dann unterschiedliche Waffen zur Verfügung: Das kuriose Repertoire reicht von überdimensionalen Bowling-Kugeln, Karaoke-Maschinen über Reißnägel bis zu ganzen Elefantenherden. Weil pro Verkleidung aber nur fünf Quäl-Gegenstände zur Auswahl stehen, wechselt Ihr im Akkord die Tarnung. Zudem schöpfen gefoppte Menschen ziemlich schnell Verdacht und starten einen Gegenangriff. Fliegt Cosmis Tarnung auf, verliert er Münzen, die sich konkurrierende Digi-Sammler sofort unter den Nagel reißen. Beheben lässt sich ein Münz-Defizit meist in der Panic-Time. Für wenige Sekunden sind die Bewohner von Coco-Town dann ungewöhnlich spendierfreudig. Wer fleißig Münzen sammelt, schaltet mit Beenden der Story-Kampagne weitere Spielmodi frei, unter anderem eine Zweispieler-Coop-Variante. *jw*

Janina Wintermayr



Ein Spielerlebnis, das unter die Haut geht: laut, grell und hektisch – "Under The Skin" ist eine Belastungsprobe für die Sinne. Wer mit dem kleinen Alien Cosmi Menschen jagt, muss nicht nur in puncto knallbunter Cel-Shading-Grafik viel Toleranz aufbringen. Während der Story-Modus anfangs noch durch humorvolle Präsentation begeistert, sorgt das eindimensionale Spielprinzip schnell für Ernüchterung: Planlos hetzt Ihr durch die Levels, in denen Unübersichtlichkeit und Chaos regieren. Immerhin kommt Ihr mangels Anspruch schnell voran und habt die Story-Variante in knapp zwei Stunden abgehakt. Auch die übrigen Modi können auf Dauer nicht motivieren. So wenig Spiel rechtfertigt nicht den relativ hohen Preis.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, ✔ 60Hz, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2: Grafik 57 % — Sound 55 % — **54 % Spielspaß**

Knallig buntes, überdrehtes Action-Adventure, das am eintönigen Spielprinzip scheitert.





Paper Mario Die Legende vom Äonentor



NGC Der fiese Lord der X-Nauts scheint hinter Peaches aktueller Entführung zu stecken. Das Fenster in seiner Stirn offenbart die Cyborg-Natur des Bösewichts.



NGC Diese Szene hat einfach das Zeug zum Klassiker! Unzählige Knochen-Koopas wollen Euch aus Hooktails Schloss vertreiben. Mit wuchtigen Hammerhieben bahnt Ihr Euch einen Weg zum roten Anführer der untoten Saubande.

Sie ist wirklich nicht gerade der Hellsten eine! Anders kann man sich die unzähligen Bredouillen, in die sich Prinzessin Toadstool schon bugsiert hat, nicht erklären. Oder was würdet Ihr tun, wenn Euch ein unheimlicher Fremder eine geheimnisvolle Kiste anbietet, die angeblich nur Ihr öffnen könnt? Am besten gleich reingucken! Gott sei Dank haben solche naiven Schönheiten meist einen mannhaften Retter, der die Dinge wieder geradebiegt. In Toadstools Fall ist dies bekanntermaßen der König der italienischen Rohrverleger: Mario, der dienstälteste Videospiel-Held. Der bricht in seinem vierten Rollenspiel-Abenteuer zur obligatorischen Rettung auf und schüttet dabei wieder ein Füllhorn an innovativen wie abstrusen, aber meist genialen Ideen aus. Das Spiel lag uns übrigens erst gegen Redaktionsschluss auf Deutsch vor. Daher zeigen einige Bilder noch die englischen Bildschirmtexte. Die Qualität der Übersetzung lässt aber keine Wünsche offen.

Das Äonentor

Die letzte Spur der verschwundenen Prinzessin führt den Meisterklempner nach Rogueport, einem übel beleumundeten Piratennest. Im Labyrinth unter der Stadt steht nämlich das berühmte Äonentor und Marios einziger Hinweis auf Toadstools Aufenthaltsort ist eine magische Landkarte, die mit dem mystischen Tor verknüpft ist. Um es zu öffnen, werden sieben Kristallsterne benötigt, die in genauso vielen Levels im ganzen Pilzkönigreich versteckt sind. Durch die unvermeidlichen Röhren gelangt Mario in



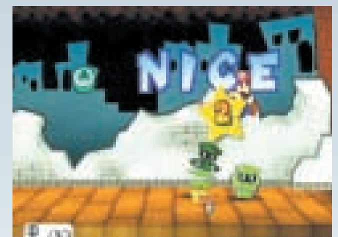


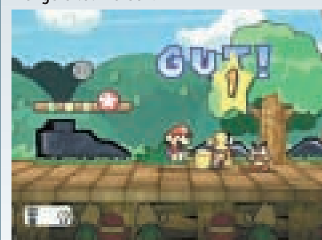
NGC 2D in Aktion: Geisterlady Flurrie bläst die Tapete von einem geheimen Eingang weg (links) und das Quartier des Dons von Rogueport erreicht Ihr nur im 'Seitschritt'.

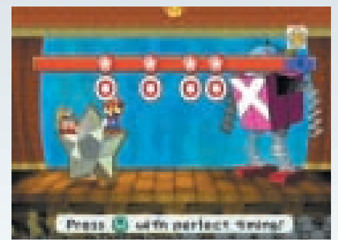
▪ ▪ ▪ Aktionismus ▪ ▪ ▪

Zurücklehnen gibt's nicht: So werden die Rundenkämpfe auch für Action-Fans interessant

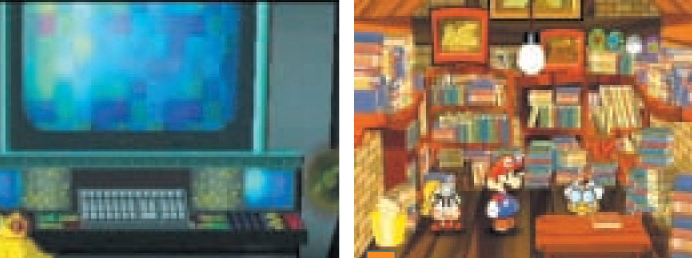
Jede Aktion der Rundenkämpfe wird mit einem Geschicklichkeitstest simuliert. Je größer der Effekt, desto schwieriger die Aufgabe. Einfache Hammerhiebe werden mit dem Analogstick umgesetzt. Für Powersprünge müsst Ihr wiederholt die A-Taste im richtigen Augenblick betätigen. Eine Art Tanzspiel dürft Ihr für den Erdbeben-Spezialangriff absolvieren und Flurries Bodyslam muss per Fadenkreuz ins Ziel geleitet werden.



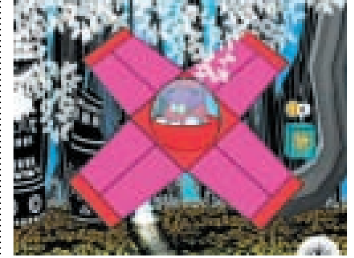


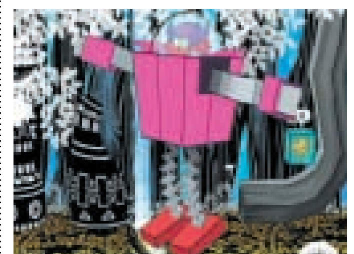


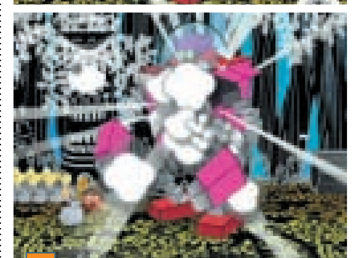

NGC Prinzessin Peach tanzt mit dem verliebten Computer der X-Nauts.


NGC Beim Professor von Rogueport gibt's Informationen zu den Kristallsternen.


NGC Heile Welt: Lasst Euch vom putzigen Nintendo-Universum nicht täuschen. Hinter den grünen Hügeln wartet ein episches Abenteuer voller brillanter Ideen.






NGC Origami: Der Roboter entfaltet sich im wahrsten Sinne des Wortes.

ein Drachenschloss, klettert in einem verwunschenen Baum herum und übt sogar den Schulterschluss mit Serien-Bösewicht Bowser. Bald wird nämlich klar, dass die üblen X-Nauts (eine technoide Zwergrasse) hinter der Entführung stecken. Ein Wettlauf um die Kristallsterne beginnt. Der baut zwar auf einem Rollenspiel-Grundgerüst auf, fordert aber ebenso mit Geschicklichkeits- und Rätseleinlagen. Neben diesem Genremix lässt vor allem die Präsentation "Paper Mario 2" aus der Masse herausragen.

Pappkameraden

Die Designer nahmen den Titel nämlich wörtlich und bauten Optik und Spielablauf unter streng zweidimensionalen Gesichtspunkten auf. Das Ganze allerdings in einer 3D-Umgebung. Klingt komisch, spielt sich aber genial: Während die Hintergründe mit der aus "Zelda: Wind Waker" bekannten Cel-Shading-Technik dargestellt werden, sind alle Figuren platte Cartoons, die an Flash-Animationen erinnern. Dieser Umstand wird konsequent im Leveldesign umgesetzt. Auf bestimmten Bodenplatten faltet sich Mario zum Papierflieger oder Schiffchen zusammen und durchquert so Luft und Wasser. Durch schmale Gitterstäbe gleitet er hindurch, indem er sich auf seine schmale Kante dreht. Kleine Durchgänge schließlich, betritt er in zusammengerollter Form. Das Thema Papier wird außerdem in zahlreichen witzigen Design-Ideen verarbeitet. Eine Brücke entsteht vor Euren Augen, indem sich das Bild wie ein Daumenkino immer wieder umblättert. Betretet Ihr Häuser, klappen die Wände als Bühnenkulissen weg und riesige, Origami-artige Endgegner scheinen ganz aus Papier gemacht zu sein.

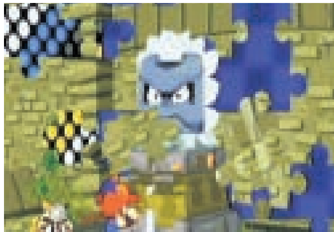
Dreigroschenoper

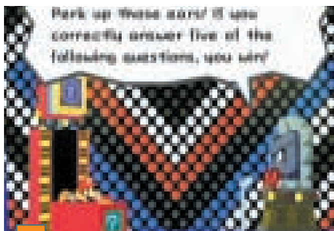
Der kulissenhafte Effekt wird in den Zufallskämpfen noch verstärkt. Sobald Ihr in einen Gegner hineinrennt, geht ein roter Vorhang auf und der Kampf wird auf einer Bühne theatralisch und absichtlich billig dargestellt. Unterschiedlich viele Zuschauer begutachten Euer Rundengefecht und jubeln bei geglückten Spezialattacken oder Kontern. Nahezu jede Kampf-Aktion wird durch motivierende Geschicklichkeitstests abgehandelt (siehe Kasten). Applaudierende Zuschauer bringen Euch Sternpunkte, die Ihr wiederum in besonders effektive Spezialmanöver investieren könnt. Damit nicht genug: Manchmal sitzen schwarze Schafe im Publikum, die Euch mit Unrat bewerfen wollen. Dann heißt es flink in die Zuschauermenge springen und den Hooligan maßregeln. Ebenso vielseitig und einfallsreich wie die Kampfsequenzen, kommen Eure Mitstreiter daher. Seid Ihr Anfangs noch mit der siebengescheiten Goombella unterwegs, die eine wandelnde Enzyklopädie des Pilzkönigreiches darstellt, nutzt Ihr später den Panzer von Looser-Schildkröte Koops als Wurfgeschoss. Auch


NGC Wer kennt sie noch, die POW-Blöcke? Wie schon im Jump'n'Run entfernt Ihr mit ihnen ganze Gegnerhorden auf einen Schlag vom Bildschirm.

Max Wildgruber

Welche Pilze die Entwickler von Intelligent Systems futtern, will ich gar nicht wissen. Was zählt, ist das Ergebnis und das zeigt sich auch beim vierten Mario-Rollenspiel wieder über jeden Zweifel erhaben. Eine ähnlich runde Verbindung von völlig abgedrehten Design-Einfällen und perfekter Spielbarkeit findet man selten. Der Wechsel von Denk- und Actionschwerpunkten wurde gekonnt ausbalanciert. Stets motiviert erkunde ich das naiv wirkende Mario-Universum, das unter seiner kindlichen Oberfläche ein komplexes Geflecht höchst innovativer Spielelemente vereint. Die Bühnenkämpfe wirken ebenso spannend wie ironisch, das Leveldesign steht auf einer Stufe mit dem der "Zelda"-Dungeons und die 2D-Idee ist das kreative i-Tüpfelchen im vorbildlichen Designerama. Einzig das begrenzte Inventar nervt zuweilen und die minimalistischen Kompositionen sind sicher nicht jedermanns Sache. Auch die sehr niedlich präsentierte Mario-Welt wird Fans von 'ernsthaften' Szenarien abschrecken. Trotzdem: Das "Äonentor" ist ein Bollwerk gegen all jene, die der Videospielbranche Ideen- und Innovationslosigkeit vorwerfen.





NGC Irrwitzig: Ein Steinwächter entblättert sich zum Quizmaster.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			-
Online			-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube


PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November

Entwickler: Intelligent Systems, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
- \+ immer motivierender Spielablauf
- \+ einzigartige 2D-Optik
- \+ unkomplizierte, aber komplexe Kämpfe
- \+ unzählige Nebenquests und Details
- \+ humorige Präsentation

Contra
- \- umständliche Itemverwaltung

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Paper Mario Die Legende vom Äonentor

Gamecube

Grafik 89 %
Sound 76 %
93 % Spielspaß

Superber Spielspaßgarant! Für Rollenspieler wie Mario-Fans ein absolutes Muss!

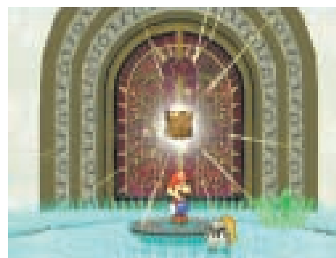


NGC Size does matter! In einer Jump'n'Run-Einlage macht sich Bowser ebenfalls auf die Suche nach der verschwundenen Prinzessin. Dabei schwillt der Koopa-König zu wahnwitzigen Dimensionen an und macht den schönen Retro-Level kaputt!

der eisige Atem der Geisterdame Flurrie lässt sich vielfach einsetzen. Mario erweitert seine Fähigkeiten durch das Sammeln von Sternenpunkten und Broschen. Pro hundert Sternenpunkten steigt der Klempner um einen Level und darf seine Lebens-, Fertigkeits- oder Broschenpunkte erhöhen. Letztere geben an, wie viele Abzeichen Mario tragen darf, wobei jedes Abzeichen unterschiedliche Fähigkeiten verleiht. Diese reichen von einfachen Punkteboni bis zu exklusiven Spezialfertigkeiten.

Bilderbuch-Rätsel

Die Fähigkeiten Eurer Kameraden dürft Ihr nicht nur im Kampf, sondern auch in den kopfnussreichen Levels einsetzen. Koops Panzer lässt sich beispielsweise in der Luft anhalten und so als zeitverzögerter Auslöser von Schaltern nutzen. Madame Flurries machtvolle Schnaufer blasen Freund und Feind über bzw. in diverse Abgründe. Das wird besonders eindrucksvoll inszeniert, wenn mehr als 200 Figuren in Massenszenen flüssig über den Bildschirm wuseln. Im Geisterbaum z.B. dirigiert Ihr eine Hundertschaft von verbündeten Holzwürmern und pustet die tobende Masse durch Löcher und Durchgänge. Die Rätsel bleiben dabei immer fair, erklären sich meist selbst und zeugen vom unerschöpflichen Witz und Ideenreichtum der Intelligent Systems-Designer. Ein steinerner Quizmaster lädt zum 'Wer wird Millionär'-Verschnitt, Drache Hooktail wird es schlecht, wenn Eure Angriffe wie Grillenzirpen klingen und der 'geheime Eingang' in den Geisterbaum wurde mit Leuchtschrift und blinkenden Lichterketten dekoriert. *mw*





NGC Was liegt wohl dahinter? Das Äonentor und die verzauberte Karte.



NGC Um Eure kleinen Gehilfen innerhalb des Zeitlimits aus dem Baum zu bekommen, verpackt Ihr sie in Seifenblasen und pustet diese über den Abgrund.

DIES IST...
...DIE STUNDE DER ENTSCHEIDUNG!

„CALL OF DUTY: FINEST HOUR WIRD EIN MEISTERWERK! DAS SPIEL HAT ALLE ZUTATEN FÜR EINEN MEGA-HIT."
—Play PlayStation 04/04



Brisante Schlachten versetzen Sie mitten in die Hitze des Gefechts.

CALL OF DUTY™
FINEST HOUR™



Begeben Sie sich zusammen mit Ihrem Trupp auf eine Vielzahl von Kampfmissionen.



Dramatische Einzelspieler-Missionen oder der Kampf zwischen Achsenmächten und Alliierten online im Mehrspieler-Modus.

BALD ERHÄLTLICH!

www.activision.de

NINTENDO GAMECUBE™

XBOX

XBOX LIVE ONLINE ENABLED



PlayStation®2

ACTIVISION®

POWERED BY: gamespy

SPARK

www.activision.de

VIDEO AUF DVD!

Pro Evolution Soccer 4



PS2 Was für ein Heber! Technische Kabinettstückchen klappen weitaus einfacher als beim Vorgänger.



PS2 Direkt oder indirekt, das ist die neue Freistoßfrage! Je nach Position und Mauer lohnt sich eine Änderung.

Herzlich willkommen, liebe Fußballfreunde. In unserer heutigen Diskussionsrunde 'Actionorientierte Kick-Spaßmacher versus realistische Taktik-Bolzerei' nehmen wir Konamis Edelreihe "Pro Evolution Soccer" besonders genau unter die Lupe. Die in Fachkreisen in den höchsten Tönen gelobte Serie überzeugt seit jeher mit wirklichkeitsnaher Darstellung der beliebtesten Sportart der Welt – König Fußball. Doch in puncto Stimmung und Lizenzen konnte "PES" nie mit dem ärgsten Konkurrenten "FIFA" aus dem Hause Electronic Arts mithalten. Doch Konamis Vereinspräsident weist unseren MAN!AC Reporter Fiore darauf hin, dass in diesem Jahr vieles anders sein wird. Deshalb schalten wir jetzt direkt ins Stadion, wo unser Berichterstatter sich tiefschürfend mit Konamis Top-Elf 'FC virtuelle Authentizität' auseinandersetzt.

Ziel: Fußball-Perfektion!

Hallo erstmal! Zuerst eine positive Nachricht aus dem Lizenzvertrags-Streit: Die italienische, spanische und holländische Liga erzielten eine Einigung mit Konami. Alle Teams laufen mit den korrekten Spielernamen auf – einige transfertechnische Probleme ausgenommen. Also schauen wir gespannt auf den Einmarsch unserer Protagonisten – die Zuschauer sind begeistert, doch sie versprühen nicht den Charme und die Leidenschaft, die wir in EAs Stadien gewohnt sind. Die detaillierten Profispieler hingegen gleichen den menschlichen Vorbildern in vielerlei Hinsicht. Die flüssigen Animationen überzeugen mit mannigfaltigen Feinheiten: Eure Kicker stolpern über den Ball, wedeln mit den Armen und bei technisch beeindruckenden Direktabnahmen glänzen die Ballvirtuosen mit Lehrbuch-Technik. Der Regen scheint den brasilianischen Technikern ebenfalls nichts auszumachen: Hier eine elegante 360°-Drehung, da ein flotter Übersteiger. Ob die Schweizer Ronaldinho noch von seinem Torschuss abhalten können? Oh, was für ein Foul – der Brasilianer wälzt sich am Boden und Helfer tragen den verletzten Spieler vom Platz! Der Schiedsrichter hat jedoch trotz Assistentenmangel den Überblick und zeigt dem schweizer Verteidiger die gelbe Karte.

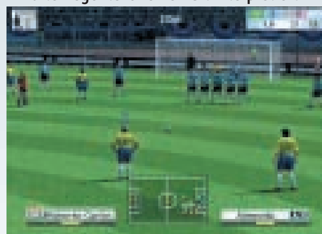
Kampf der Fußballgiganten

Vor- und Nachteile der Branchengrößen "FIFA 2005" und "Pro Evolution Soccer 4"

FIFA Football 2005 (Electronic Arts, Kanada)
+ konkurrenzlose Lizenzvielfalt
+ schnelle, actionorientierte Kickerei
+ flüssiges Spielgeschehen
+ innovative 'First-Touch'-Steuerung
+ simple, jedoch überaus motivierende Karriere
+ fantastische Präsentation
– teils arg hölzerne Animationen
– unrealistische Ballphysik
– taktische und spielerische Tiefe fehlt



Pro Evolution Soccer 4 (Konami, Japan)
+ fantastische Spielbarkeit
+ die CPU-Mitspieler denken taktisch klug mit
+ perfekte Ballbeherschung
+ sehr variantenreiche Trainingsmöglichkeiten
+ äußerst realistische Ballphysik
+ Animationen im Weltklasseformat
+ millimetergenaue Pässe
– (zu) wenig Lizenzen
– Vorteilregel teils fehlerhaft interpretiert

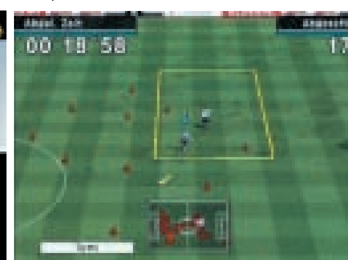


Matthias Schmid



Danke Konami! Denn trotz des brillanten "PES 3" haben sich die Jungs nicht auf die faule Haut gelegt. Fast alle noch so kleinen Kritikpunkte wurden ausgemerzt. Als Freund des internationalen Spitzenfußballs freuen mich die neuen Lizenzen besonders. Was kann es Schöneres geben als die Fußball-Gala Barça gegen Real mit der Spielbarkeit eines "PES". Und gibt's während der Saison einen spektakulären Wechsel – kein Problem dank des verbesserten Transfer-Systems. Zudem erfreuen kleine Gimmicks wie meckernde oder verletzte Spieler das Kicker-Herz. Weniger unvermeidbare Kopfball-Gegentore nach Standards, ein besserer Schiri sowie wunderbare Dribblings und Kabinettstückchen runden "PES 4" perfekt ab. Tooooor, Tooooor, Toooor! "PES 4" ist Weltmeister!





PS2 Besser geht's nicht: Anfänger lernen alles Wissenswerte über die Fußballregeln (links) und Profis sammeln fleißig Punkte bei den anspruchsvollen Trainingsaufgaben.



PS2 Fantastisch: Die Animationen der Kickprofis suchen ihresgleichen. Eure CPU-Mitspieler schaffen immer wieder Freiräume, so dass Ronaldinho hier fast ungedeckt zum Abschluss kommt. Lediglich die Zuschauer dürften noch etwas aus sich heraus kommen.

Den Freistoß aus zwanzig Meter tritt Roberto Carlos. Oder doch nicht? Denn Ronaldo steht bereit. Er tippt die Kugel jedoch nur leicht an und der schussgewaltige Roberto drischt den Ball in die Maschen! Tor, ein wunderschönes Tor dank des fantastischen indirekten Freistoßes des kongenialen Duos.

Die Schweizer traben zur Mitte – das harte Spiel im strömenden Regen hinterlässt seine Spuren in Form von verschmutzter Kleidung. Vor dem Anstoß kommt Ronaldinho wieder zurück ins Spiel – es war zum Glück keine schwerwiegende Verletzung. Der Schiedsrichter gibt den Ball frei und der schweizer Stürmer Chapuisat dribbelt sich durch die gegnerischen Reihen mit verschiedenen Tempowechseln – er beherrscht den Ball perfekt. Sein bulliger Sturmkollege Streller schafft derweil den nötigen Freiraum und die Mittelfeldspieler rücken geschickt nach – dank stark verbesserter KI. Doch diese Ballzauberei lässt sich Lucio nicht gefallen und holt den Schweizer von den Beinen, doch der Ball rollt physikalisch korrekt direkt zu Hakan Yakin weiter – deswegen lässt der Schiedsrichter Vorteil laufen. Seine Entscheidungen sind in dieser Hinsicht übrigens weitaus nachvollziehbarer als beim Vorgänger. Natürlich gibt's trotzdem noch strittige Entscheidungen, doch auch ein Unparteiischer ist schließlich nicht unfehlbar!

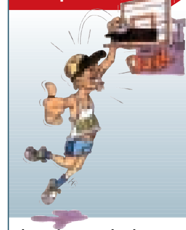


PS2 Panik vor dem Strafraum: Wer emsig Standards übt, verschafft sich Respekt.

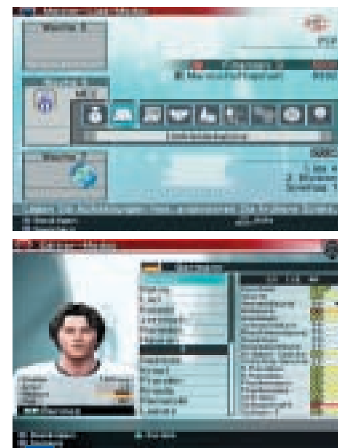
Training macht Spaß

Die heutigen Kommentatoren Wolf-Christoph Fuss und Hansi Küpper überzeugen jedoch nicht: Die unsinnigen und emotionslosen Äußerungen nerven schon nach kürzester Zeit und spiegeln den Spielverlauf vielfach nicht wider. Das Duo sollte sich ein Vorbild am beispiellosen Trainings-Modus von "Pro Evolution Soccer 4" nehmen: Hier lernen Anfänger und Profis mit zahllosen Übungen das Einmaleins des Rasenschachs. Besonders lohnenswert: Wer sich hier an die Spitze der High-Score-Tabelle setzt, spielt etliche Boni frei – so wartet etwa der '6 Sterne'-Schwierigkeitsgrad auf Experten. Auch die verbesserte Karriere entzückt mit nützlichen Neuerungen: Die Transfers gehen deutlich einfacher über die Bühne und die vom Trainer zusammengestellten Trainingseinheiten machen den Stars Beine. Übrigens: Wer über genug Zeit und Muße verfügt, bastelt im simplen Editor individuelle Spieler und startet die regionale Liga mit den eigenen Kickern oder ändert die Namen der Fußballstars aus den unlizenzierten Ligen – und spart Konami damit etliche Lizenz-Millionen. *rf*

Raphael Fiore



Ich kann und will mich nicht zurückhalten! Dieses Fußballspektakel hat kein 'Super', sondern ein 'Ultimativ' verdient. Wieso? Weil "PES 4" den grandiosen Vorgänger in jeder Hinsicht toppt. Bessere Optik, etliche taktische Einstellmöglichkeiten, fantastische Animationen und die beste Fußballsteuerung der Videospielgeschichte. Jeder Athlet verfügt über eigene Fähigkeiten: Während Ihr die Brasilianer kaum vom Ball trennt, trumpfen die bulligen Norweger mit hartem Körpereinsatz auf. Auch die KI des gesamten Teams inklusive Torwart überzeugt: Klitzekleine taktische Einstellungen übernehmen die Kicker sofort und decken entweder den Mann oder den Raum perfekt ab. Ebenfalls grandios: das vielschichtige Training. Die abwechslungsreiche Schulung macht dermaßen Spaß, dass Ihr stundenlang Eure Fertigkeiten verbessert und derweil noch zahlreiche Boni freispielt. Das allerwichtigste ist jedoch die unerreichte Spielbarkeit: Diese rangiert mindestens eine Liga höher als bei allen Konkurrenten. Unser Redaktions-Motto: Zuerst die Arbeit, dann das tägliche Turnier-Vergnügen – denn "PES 4" ist emotionaler und spannender als jedes reale WM-Finale!



PS2 Kluge Verbesserungen: Die Karriere (oben) und der Editor überzeugen mit simpler und effektiver Handhabung.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ 900°-Lenkung
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
+ ein spielerisch wahr gewordener Traum
+ deutlich verbesserte Präsentation
+ wunderschöne, flüssige Animationen
+ die Kugel klebt regelrecht an den Füßen
+ ungemein vielseitige Steuerung

Contra
– lediglich drei lizenzierte Ligen

Alternativen:
- PS2: FIFA Football 2005 (85%, MAN!AC 11/04)
- Xbox: FIFA Football 2005 (85%, MAN!AC 11/04)
- NGC: FIFA Football 2005 (85%, MAN!AC 11/04)

Pro Evolution Soccer 4

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 75 %
93 % Spielspaß

Tor des Jahres: Dank perfekter Realitätsnähe dribbelt sich die Fußballsimulation an die Spitze.

This is Football 2005


PS2 Zoff: Fernando Couto sieht seinem realen Vorbild sehr ähnlich.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, ✔ EyeToy

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Studio London, England
Hersteller: Sony
Website: www.scee.com

Pro
+ einsteigerfreundlicher Spielablauf
+ umfangreiche Online-Option
+ EyeToy-Cameo-Unterstützung

Contra
- unrealistische Physik und Bewegungen
- Mitspieler- und Schiri-KI dürftig
- technisch nur Mittelmaß

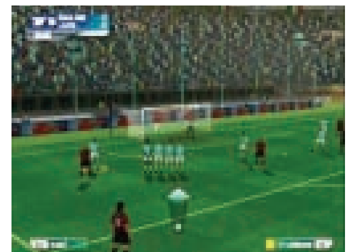
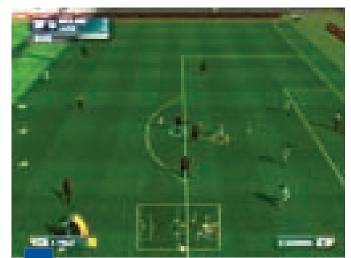
Alternativen:
PS2: Pro Evolution Soccer 4 (Test auf Seite 88)
Xbox: FIFA Football 2005 (85%, MAN!AC 11/04)
NGC: FIFA Football 2005 (85%, MAN!AC 11/04)

This is Football 2005
Playstation 2
Grafik 75 %
Sound 78 %
69 % Spielspaß

Trotz innovativem EyeToy-Feature technisch mittelmäßiger Kick auf Regional-Liga-Niveau.


PS2 Spielt Ihr mit südeuropäischen oder lateinamerikanischen Teams, trumpft die FIFPro-Lizenz auf. Unsere 'EM-Helden' oder die 'Oranjes' sind nicht lizenziert.

Unterstützt von einer Werbekampagne mit Bayern-Star Michael Ballack und Nervensäge Werner Hansch stellt sich "TIF" erneut den bisher übermächtigen Konkurrenten von EA und Konami. Noch schnell mit Bela Rethy einen bekannten Kommentator verpflichtet und die FIFPro-Lizenz in die Fußballtasche gepackt, könnt Ihr zum mittlerweile sechsten Mal die "TIF"-Schuhe schnüren. Neben Freundschaftsspiel sowie diversen Pokalen und Ligen gibt es auch in "This is Football 2005" den mittlerweile genreüblichen Karriere-Modus. Kickt Ihr anfangs noch auf dem Dorfbolzplatz gegen andere Schulmannschaften, könnt Ihr Euch im Laufe des Spiels in die verschiedenen Regionen des Profifußballs vorarbeiten. Euer Können dürft Ihr zudem auch online beweisen. Zwar nicht so umfangreich wie bei der Konkurrenz, dafür aber umso leichter verständlich, sind die taktischen Einstellungsmöglichkeiten für Eure Balltreter.

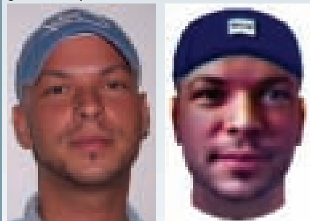


PS2 Standards kranken an Variantenarmut. Tore aus dem Spiel klappen besser.

Kein Fairplay-Preis

Die Steuerung orientiert sich wie im Vorgänger sehr an der Konkurrenz und funktioniert problemlos. Darüber hinaus führt Ihr mit den Schultertasten Blutgrätschen aus oder hebt wie Pippo Inzaghi in seinen besten Zeiten freiwillig ab, um einen Strafstoß zu schinden. Praktisch: Bereits vor der Ballannahme dürft Ihr den Powerbalken für einen Schuss aufladen. So gelingen Konter und Direktabnahmen erheblich leichter. *ms*

EyeToy Cameo
Mit Zidane in einer Mannschaft

Euer Konterfei in einem Videospiel? Dank EyeToy und 'Cameo'-Software endlich möglich!
Gute Lichtverhältnisse und etwas Platz auf der Memory Card vorausgesetzt, grinst Euch Euer virtuelles Abbild binnen weniger Minuten frech aus Fernsehschirm an. Anschließend noch im 'Spieler-Bearbeitungs-Modus' einfügen und schon lauft Ihr neben Zidane und Ronaldo in die Arena ein.
Fazit: Funktioniert in "TIF 2005" bereits erstaunlich gut und ist somit hoffentlich ein gutes Beispiel für kommende Titel.


Der 'Cameo-Raphael' sieht dem echten verblüffend ähnlich.

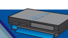
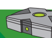
Matthias Schmid



Kein Weg vorbei: Zum wiederholten Male zieht Sony im Kampf der Fußballgiganten ganz klar den Kürzeren. Ein schlechtes Spiel ist "TIF 2005" deswegen sicherlich nicht. Dank gut funktionierenden Spielelementen wie dem Doppelpass-System oder den Direktabnahmen kann sich "TIF" sogar in manchen Bereichen positiv abheben. Das Transfersystem im Liga-Modus gefällt ebenfalls. Dennoch treibt es mich manchmal schier in den Wahnsinn: Meine Mitspieler bleiben bei einem Konter wie angewurzelt stehen, der Schiri pfeift gröbste Fouls nicht oder die KI stellt vor dem gegnerischen Tor ihre eigene Existenz in Frage. Die teilweise absurde Ballphysik und holprige Animationen tragen zudem nicht gerade zum Realismus bei. Fehlende Trainings-Modi sowie lange Ladezeiten fügen sich ins durchwachsene Gesamtbild ein. Somit ist "TIF" in dieser Saison noch hinter "Club Football 2005" nur die vierte Wahl und kann der Konkurrenz weder in puncto Spielablauf noch Präsentation das Wasser reichen. Gelegenheitskicker, die wenig Wert auf Realismus legen und eine EyeToy-Kamera ihr Eigen nennen, dürfen einen Blick riskieren.


PS2 Im Karriere-Modus könnt Ihr den Tabellenstand oder Statistiken betrachten (links). Die Taktik und Aufstellung Eures Teams dürft Ihr ebenfalls bearbeiten.



 Playstation 2  Xbox  Gamecube

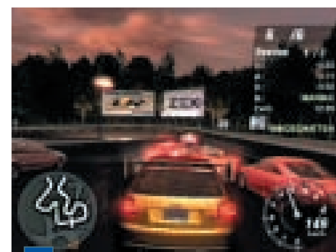
Need for Speed Underground 2



PS2 Nicht nur die anderen Fahrer sorgen für Stress: Wenn plötzliche Regengüsse aufziehen, verändert sich das Lenkverhalten Eures Boliden.



XB Nicht perfekt, aber praktisch: Die einblendbaren Wegweiser zum Ziel.



PS2 Die 'URL'-Läufe finden auf abgeschlossenen Pisten statt.

Electronic Arts setzt bekanntlich (fast) alles fort, was nicht als kapitaler Flop geendet ist – logisch also, dass ein Millionenseller wie "Need for Speed Underground" schnellstens einen Nachfolger bekommt. Während die erfolgreiche "Fast and Furious"-Grundlage unangetastet blieb, fanden auch eine ganze Menge Neuerungen den Weg ins nächtliche Geschehen.

Lichter der Großstadt

Diesmal flitzt Ihr frei durch die Küstenmetropole Bayview, die sich deutlich an Los Angeles orientiert. Auf dem rund 200 Kilometer langen Straßennetz tummelt Ihr Euch nicht allein: Neben Zivilverkehr trefft Ihr auf Street-Racing-Rivalen, die Ihr per Tastendruck zu freiwilligen 'Outrun'-Duellen fordert: Wer vorne liegt, bestimmt die Route und muss den Kontrahenten um 300 Meter abhängen. Wer bei seinen Bummelfahrten Ausschau hält, findet versteckte Shops: Nur dort könnt Ihr Eure Karre mit neuen Bauteilen aufmotzen, um Ansehen und Siegchancen zu steigern. Wer mag, dreht diesmal noch penibler an jeder Schraube und stellt auf dem Prüfstand mittels Leistungsdiagramm und Probefahrt eigene Setups für alle Fälle ein.

Mittels elektronischem Stadtplan seht Ihr, wo Rennen und Läden zu finden sind, auf Wunsch lässt sich ein virtueller Pfeil als Wegweiser einblenden. Via SMS erhaltet Ihr Nachrichten, wenn z.B. neue Bauteile verfügbar werden oder bei gestiegenem Ruhm ein Fototermin ansteht – sofern Ihr rechtzeitig zum Treffpunkt findet.

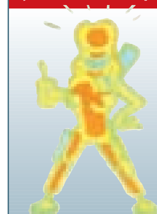
Um die Karriereleiter hochzuklettern, müsst Ihr vor allem zahlreiche Rennen fahren: Weit über 100 Wettbewerbe und ebenso viele Kursvariationen stehen auf dem Pflichtprogramm, an vielen weiteren könnt Ihr freiwillig teilnehmen. Während Rundkursrennen und die etappenbasierten Sprints wie beim Vorgänger ablaufen und auch die Drags mit Ausnahme der komplexeren Pisten weitgehend gleich blieben, wurden die Drifts überarbeitet. Auf den bekannten Stadionkursen schliddert Ihr nicht mehr alleine, sondern zusammen mit drei Konkurrenten herum und dürft maximal 30 Sekunden nach diesen ins Ziel kommen – punktesammelndes Trödeln wird so eingebremst. Prinzipiell



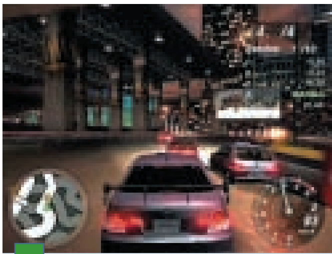


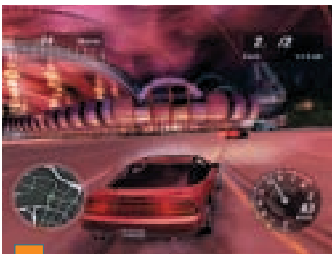
PS2 Aus Serienwagen (links) wird Tuning-Monster (rechts): Nicht zu sehen sind stilfördernde 'Innereien' wie z.B. dicke Lautsprecher im Kofferraum.

Janina Wintermayr



Größer, schöner, besser: Mit der Fortsetzung des Rennspektakels "Need for Speed Underground" hat EA fast alles richtig gemacht. Die riesige, lebendige Stadt lädt zum Cruisen und Entdecken ein, virtuelle Hobbytuner fühlen sich angesichts der zahlreichen Umbau-Optionen wie im siebten Himmel und Grafikfanatiker erfreuen sich an der detaillierten wie abwechslungsreichen Streckenoptik. Auch in puncto Langzeitmotivation legt "Underground 2" kräftig zu: Neue Rennvarianten und schier unendlich freischaltbare Tuning-Extras halten lange bei Laune. Außerdem sorgt die offene Stadt für Abwechslung im Rennalltag. Einzig die häufigen Ladezeiten nerven und das dezente Ruckeln stört die ansonsten rundum gelungene Präsentation.


XB Die 'Street X'-Wettbewerbe bieten die aggresivsten Kontrahenten.


NGC Hasch mich: Bei 'Outrun'-Duellen gibt der Führende den Weg vor.


XB Bergab-Drifts geben Euch zwar kein Zeitlimit vor, doch leicht erreicht Ihr eine hohe Punktzahl dank Gegenverkehr und begrenzter Wegstrecke nicht.

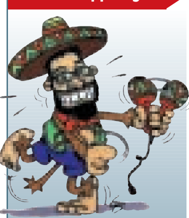
alleine unterwegs seid Ihr bei den Bergab-Drifts, hier kommen Euch allerdings normale Zivilfahrzeuge in die Quere.

Fahrten aller Art

Ohne solche Hindernisse geht es dagegen in den zwei neuen Rennvarianten zur Sache: Beim 'Street X' kabbelt Ihr Euch mit aggressiven Konkurrenten auf speziellen Pisten mit besonders verwinkelten und engen Kurven, während die Herausforderungen der 'Underground Racing League' normalen Rennspielen am nächsten kommen. Hier wird das Fahrerfeld auf sechs aufgestockt und rast auf weitläufigen Kursen nach Standardregeln um Klassementpunkte.

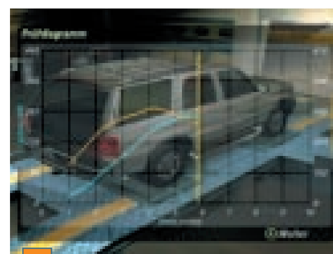
Mittels Online-Unterstützung gehen Xbox- und PS2-Raser mit bis zu fünf Rivalen an den Start, Gamecube-Besitzer bleiben wie erwartet außen vor. In Sachen Grafik zeigt EA Black Box erneut ein gemischtes Bild: Die Bildrate geriet weiterhin lediglich akzeptabel, dafür bleiben grobe Einbrüche weitgehend aus – die PS2-Version pegelt sich auf Vorjahres-Niveau ein, die Xbox-Variante gibt sich einen Tick flüssiger. Dafür finden sich nun beim Gamecube unschöne Zuckler, was entsprechend zur niedrigeren Wertung führt – da hilft die 60Hz-Unterstützung (die auch Xbox-Besitzer erhalten) nur in Maßen. Im 27 Song starken Soundtrack tummeln sich zahlreiche kernige Rap- und Rockstücke gehobener Qualität, so dass die erneute Verweigerung eines eigenen Soundtracks auf der Xbox nicht so schmerzlich ins Gewicht fällt. *us*

Ulrich Steppberger



Es gehört wohl zur EA-Tradition, dass kein "Need for Speed" wirklich flüssig laufen darf. Anders lässt sich dieses stets wiederkehrende Manko nicht erklären, auch wenn's diesmal in erträglichen Grenzen bleibt. Schade ist es trotzdem, denn mit adäquater Technik könnte sich "Underground 2" ganz vorne im Genre einreihen. Spielerisch legt die Fortsetzung nämlich kräftig zu: Die offene Stadt sieht toll aus und liefert eine Menge Abwechslung, da die Schauplätze für variantenreiche Rennen genutzt werden. Die neuen Wettbewerbe erweitern das Raserspektrum gelungen, das Tuning motiviert Spaßfahrer wie Profischrauber gleichermaßen und die Karriere taugt als Langzeitaufgabe. Wer mit den Grafikproblemchen leben kann, kommt nicht dran vorbei.


PS2 Die Drag-Rennen fallen nun deutlich knackiger aus, denn auf den Strecken sind viel mehr Lenkkorrekturen nötig – selbst wenn mal kein Zivilverkehr stört.


NGC Tuning-Traum: Rund um den Prüfstand könnt Ihr tüfteln ohne Ende.

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: EA Black Box, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ imposante, frei befahrbare Großstadt
+ Karriere motivierend und sehr lang
+ neue Rennarten für mehr Abwechslung
+ Tuning noch detailreicher

Contra
– häufiges Warten durch Ladezeiten
– Bildrate weiterhin nicht ideal

Alternativen:

PS2	Midnight Club 2 (82%, MAN!AC 06/03)
Xbox	Midnight Club 2 (83%, MAN!AC 08/03)
NGC	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 01/03)

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	6	6	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Flight-Stick, ○ Lightgun, ○ Keyboard, ○ Force Feedback
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Surround, ✓ ProLogic 2, ○ 60 Hz, ○ DTS, ○ Dolby Digital

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Lightgun, ○ Flight-Stick, ○ Force Feedback
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ○ Downloads, ✓ 60Hz, ○ Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Reader
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Surround, ✓ 60Hz, ✓ ProLogic 2

Need for Speed Underground 2

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	83 %	79 %	85 %
Xbox	81 %	79 %	85 %
Gamecube	75 %	79 %	84 %

Zwar immer noch mit Rucklern, aber ansonsten großartig aufgemotztes Tuning-Spektakel.





Sly 2: Band of Thieves



PS2 Von der Diebesbeute kauft Ihr nützliche Upgrades für Euer Gaunertrio – den Gleitschirm gibt's z.B. nur für Sly.



PS2 Schau genau: Sly schleicht sich regelmäßig durch große Landschaften – um besser zu Missionsschauplätzen zu finden, lohnt sich darum zur Orientierung ein Blick aus höherer Perspektive.

Das erste "Sly Raccoon" (86% in MAN!AC 02/03), stieß nur auf wenig Interesse in der Zockerwelt. Mit ein Grund dafür war sicher die Entscheidung von Sony, das Waschbär-Abenteuer erst im Februar zu verkaufen. An sich zwar keine schlechte Idee, um ein neues Spiel nicht in der Weihnachtsflut zu verheizen, allerdings gab es zwei große Haken: Kurz zuvor debütierten mit "Jak and Daxter" und "Ratchet & Clank" bereits hauseigene Genre-Konkurrenten, denen deutlich mehr Werbung spendiert wurde – prompt hatte sich die PS2-Masse nach dem frohen Fest bereits satt gehüpft.

Zum Glück erkannte Sony aber selbst, dass hier unnötig Potenzial verloren ging und ließ die Entwickler von Sucker Punch in Ruhe an einer Fortsetzung basteln. Während die Rivalen im Jahrestakt Nachfolger lieferten, durfte "Sly 2: Band of Thieves" zwei Jahre reifen und bekam diesmal die Chance, den Hüpfspielreigen auf der PS2 zu eröffnen, statt wieder hinterher zu hecheln.



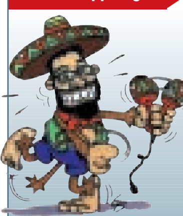
PS2 Vorsicht gehört zum Diebeshandwerk: Nur wenn Ihr Euch unbemerkt von hinten anschleicht, erledigt Ihr Gegner, ohne dass Alarm ausbricht.

Auf zur zweiten Runde

Der in Teil Eins besiegte Mechanikschurke Clockwerk wurde in seine Einzelteile zerlegt in einem Museum aufbewahrt – nun hat aber jemand die einzelnen Stücke geklaut. Sly befürchtet, dass jemand seinen alten Feind wiederbeleben will und macht sich daher auf die Jagd nach den Technoteilen, immer verfolgt von Interpol und der Füchsin Carmelita, die wiederum ihn im Verdacht haben. Mit dabei sind auch wieder die beiden besten Freunde des Waschbären: Das rosa Nilpferd Murray und die kluge Schildkröte Bentley, die nun wesentlich aktiver am Geschehen teilnehmen – daher auch der passende Untertitel "Band of Thieves".

Bewegte sich das Waschbären-Debüt noch auf weitgehend traditionellen und linearen Jump'n'Run-Pfaden, wurde nun das Diebeselement deutlich stärker betont. So trefft Ihr nur noch selten auf ausgeprägte Hüpf-Abschnitte, vielmehr sind je nach

Ulrich Steppberger



Man merkt "Sly 2" gleich an, dass Sucker Punch nicht den Weg eines schnellen Nachfolgers ging und stattdessen wohlüberlegte wie gelungene Neuerungen eingeführt hat. Das reicht von Kleinigkeiten wie der Energieleiste (keine Sofort-Tode mehr) bis hin zur entscheidenden Änderung durch die zwei zusätzlich spielbaren Charaktere: Murray und Bentley bringen mit ihren spielerisch meist gänzlich anders angelegten Aufgaben deutlich Schwung ins Geschehen. Aber auch Standardheld Sly hat toll zugelegt, durch den verstärkten Schleich-und-Klau-Aspekt werden seine Einsätze spannend und anspruchsvoller. Über zu kurze Spielzeit kann sich zudem angesichts des kräftig aufgestockten Umfangs keiner mehr beschweren. Kaum verändert hat sich derweil die tolle Optik mit Cel-Shading-Anstrich, die nun dank offenerer Szenarien und weniger Rucklern noch besser gefällt. Kritikpunkte gibt's wenige, lediglich die Orientierung fällt in düsteren Umgebungen manchmal etwas schwer und einigen Aufgaben hätten ein paar Speicherpunkte mehr gut getan. Ansonsten gilt: "Sly 2" bietet erstklassige Genrekost mit Pfiff.



PS2 Kraftprotz: Murray betätigt sich als mächtige Kampfmaschine.





PS2 Bentley ist ein Multitalent: Per Zielansicht verschießt er Betäubungspfeile (links), Computer knackt Ihr in einem abstrakten Mini-Ballerspiel (rechts).



PS2 Da hat es 'Bumm' gemacht: Schildkröte Bentley schickt betäubte Gegner mit kleinen Bomben in die nächste Existenzebene.



PS2 Der gelenkige Waschbär klettert überall, wo blaue Funken leuchten.

Charakter Schleichereien oder Kampfeinlagen Trumpf. Insgesamt acht umfangreiche Einsätze warten auf Euch und laufen meistens nach folgendem Schema ab: Zuerst muss sich Sly möglichst unbemerkt in den Zielort einschmuggeln und mittels Kamera die Situation ausspionieren. Gelingt Euch dies, sichtet Bentley die Lage und gibt die ersten paar Vorbereitungsaufgaben bekannt. Davon absolviert Ihr je nach Komplexität des anvisierten Coups eine oder mehrere Runden, bevor Ihr schließlich den ausgeklügelten Meisterplan in die Tat umsetzt und hinterher gelegentlich noch mit einem hartnäckigen Obermotz in Konflikt geratet.

Trickdiebe

Die einzelnen Herausforderungen klappert Ihr nicht automatisch ab, stattdessen müsst Ihr Euch von Eurem Hauptquartier aus zu den auf Knopfdruck markierten Einsatzorten durchschlagen: Jede Mission spielt auf einem großen Schauplatz wie einer Stadt (u.a. erkundet Ihr das nächtliche Prag) oder einem im Dschungel versteckten Riesentempel. Dort patrouillieren Wachen, die bei Eurer Entdeckung sofort Alarm schlagen: Zwar könnt Ihr durch hektisches Herumprügeln meist doch entkommen, zumal Eure Helden nun Energieleisten haben und damit anders als beim Vorgänger mehr als nur einen Treffer vertragen. Noch besser ist es aber, wenn Ihr unerkannt durchkommt – vorsichtiges Schleichen und die Suche nach Deckung sind also Pflicht, zumal Ihr selbst dicke Feinde relativ mühelos lahmlegt, wenn Ihr sie unbemerkt von hinten attackiert.

Der diebische Waschbär Sly Cooper spielt zwar die Hauptrolle, seine beiden Freunde Bentley und Murray treten diesmal aber regelmäßig als spielbare Charaktere in Erscheinung. Jeder tierische Held verfügt über einzigartige Talente: Sly tut sich mit dem Schleichen am leichtesten und kann dank seiner Gelenkigkeit z.B. an markierten Stellen (blaue Funken) Lampenpfähle erklimmen, über Stromleitungen balancieren oder mit seinem Allzweckstab an Ringen entlangschwingen. Kraftprotz Murray wiederum hat mit Subtilität weniger am Hut, eignet sich aber gut für Aufgaben, bei denen viele Prügel auszuteilen sind. Außerdem vermag er als einziger, Objekte zu heben und zu werfen – sei es einen Feind oder sei-



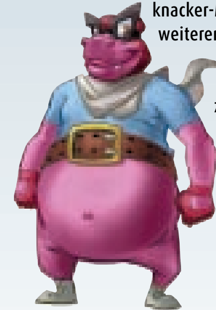
PS2 Tarnen und täuschen: Wenn Sly an bestimmten Stellen regungslos verharrt, bemerken ihn die Wächter selbst bei vollem Lichtschein nicht.

Teamwork inklusive

Nicht immer warten die Diebeskumpels auf Eure Rückkehr

Zwar steuert Ihr bei "Sly 2" stets nur einen Charakter, doch gelegentlich begleiten Euch einer oder gar beide Kollegen auf einem Einsatz: In der Regel dreht sich dann alles darum, dass Ihr dem CPU-gesteuerten Gesellen Rückendeckung gebt, damit keine fiesen Feinde seine Lebensenergie abzwacken. So verdrescht Ihr schon zu Beginn anrückende Wachen, während Schildkröte Bentley sich in einen Computer hackt. Später wird die Sache etwas komplizierter, dann wechselt Ihr zwischendurch die Rollen: Bei der Rettung von Nilpferd Murray hüpft Ihr als Sly an Laserbarrieren vorbei, bis Ihr Kontrollgeräte erreicht – in dem Moment schlüpft Ihr in die Haut von Bentley, der sich im virtuellen Codeknacker-Minispiel betätigt und so den weiteren Weg frei macht. Das geriet zwar alles nicht übermäßig komplex, sorgt aber für zusätzliche Abwechslung.









PS2 Hüpfeinlagen wie hier über die beweglichen Bodenlaser erwarten Euch im zweiten Waschbär-Abenteuer nur noch relativ selten.



PS2 Diebstahl lohnt sich: Immer wieder müsst Ihr bestimmten Wächtern Schlüssel oder Codes aus der Hosentasche klauen. Schlagt Ihr den Schurken nieder, bevor Ihr sein Hab und Gut habt, ist der Auftrag prompt gescheitert.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindingkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbarer Bildschirmtext

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sucker Punch, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ starke Grafik mit feinem Cel-Shading
+ witziges Aufgabendesign
+ jetzt alle drei Hauptfiguren spielbar
+ deutlich länger als der Vorgänger
+ keine Ein-Treffer-Tode mehr

Contra
- gelegentlich ungünstige Speicherpunkte

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank 3 (Test auf Seite 104)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Sly 2: Band of Thieves

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 78 %
89 % Spielspaß

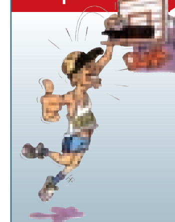
Toll aufgemachte Diebeshüpferei mit edler Optik – ohne die Schwächen des Vorgängers.

ne Freunde, um sie an höhere Orte zu befördern. Bentley schließlich bevorzugt ob seiner kleinen Statur Aktionen aus der Entfernung: Schurken geht er mit Giftpfeilen und gelegten Bomben an. Unschätzbar wird seine Hilfe, wenn es um Technik geht. Denn nur er kennt sich mit Schlösserknacken und komplizierten Geräten aus.

Abwechslung ist Trumpf

In der Regel agiert Ihr mit einem der drei Stars und führt sie mittels Hinter-der-Schulter-Ansicht durch die gefährlichen Aufträge, zwischendurch sorgen Minispieleinlagen für Abwechslung. So steuert Ihr z.B. aus der Vogelperspektive einen Bomben werfenden Minihubschrauber, betätigt Euch in einem Retro-Ballerspiel als Code-Knacker, nehmt in Ego-Einlagen hinter einem Geschütz Platz oder übt Euch bei einer Tanzeinlage im rhythmischen Knöpfchendrücken. Zwischendurch könnt Ihr auch mal eine Pause von der Story nehmen und zum Geldverdienen einfach so durch die Gegend latschen: Erledigte Gegner hinterlassen bare Münze, bestimmte geklaute Kunstwerke verhökert Ihr auf dem Schwarzmarkt – von den Erlösen spendet Ihr Euren Helden bessere Attacken und weitere Fähigkeiten, die Ihr per Schultertasten aktiviert. *us*

Raphael Fiore



Witzig, bunt, facettenreich – einfach gut: Schon Slys erstes Abenteuer hat mich durchweg gefesselt. Doch was Sucker Punch jetzt aus der PS2 kitzelt, grenzt schon an Wahnsinn: Eine unglaublich dichte Atmosphäre, die mit fantastischer Cel-Shading-Präsentation daherkommt – die Comic-Vergangenheit der Designer ist vor allem in den köstlichen Zwischensequenzen erkennbar. Darüber hinaus überzeugen die vielseitige Steuerung und eine stets simpel justierbare Kamera. Einzige Kritikpunkte: Die mitunter mühsame Level-Sucherei und der teils harsche Schwierigkeitsgrad fördert 'Ich-schmeiß-mein-Pad-durch-die-Luft'-Aktionen. Trotzdem: Jump'n'Run-Fans lassen sich das diebisch gute "Sly 2" nicht durch die Lappen gehen.



PS2 Zum zweiten Bosskampf tritt Murray im Mann-gegen-Mann-Duell mit dem Turbantiger an.



PS2 Tanzeinlage inklusive: Während Sly die Interpol-Füchsin Carmelita betört, klaut Murray das Zielobjekt.

DU WEIẞT WER DU BIST.
ENTSCHEIDE WER DU WIRST.

FABLE™

JEDE ENTSCHEIDUNG HAT KONSEQUENZEN.



Was passiert, wenn deine Entscheidungen schwerwiegende Konsequenzen nach sich ziehen? Jede einzelne Aktion wird dein Auftreten und die Art, wie die anderen dich wahrnehmen, beeinflussen. Und zwar positiv, wie negativ. Darfst du dein Schwert im Namen der Tugend zücken? Ziehst du das Böse dem Guten vor? Bevorzugst du Zauber? Oder eher Verrat? Vielleicht aber findest du einen Kompromiss? Doch bevor du dein Schicksal besiegelst, solltest du eines wissen: Bei Fable gleicht keine Geschichte der anderen. Wie sieht deine aus?

xbox.com/fable



Microsoft game studios

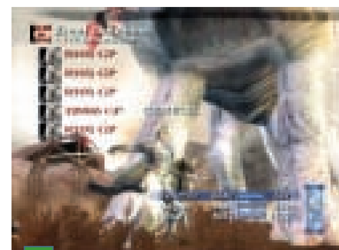


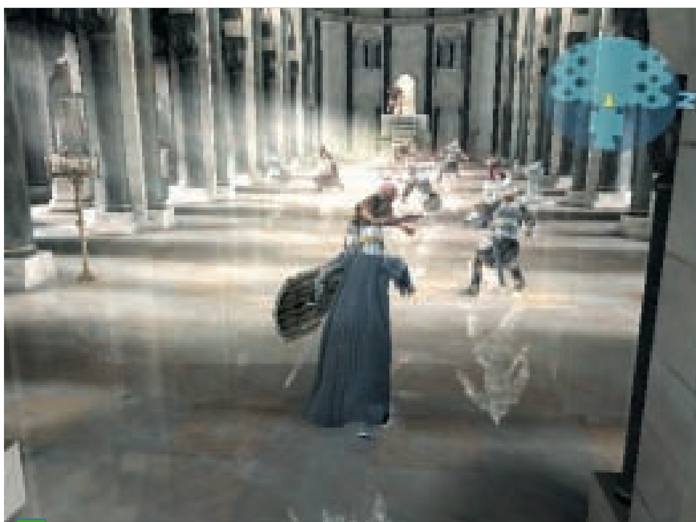


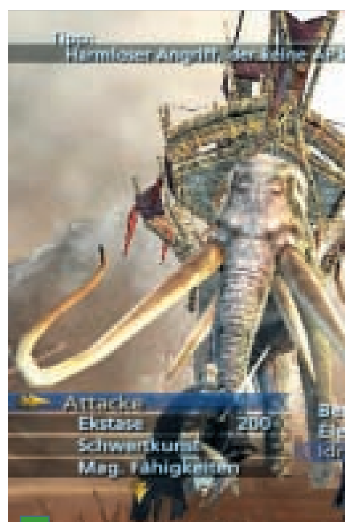


it's good to play together

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter


XB Todesmutig hackt Berethor auf die Beine des Olifanten ein.


XB Im Thronsaal von Minas Tirith tobt die Schlacht um Gondors Hauptstadt. Spielerisch simpel: Sobald Ihr in ein Kämpferpaar hineinlauft, startet ein Rundenkampf.



XB Auf den Pelennor-Feldern legt Ihr Euch mit Haradhrim-Olifanten an. Die ohrenbetäubenden Brüller der gigantischen Dickhäuter lassen Euch das Blut gefrieren.

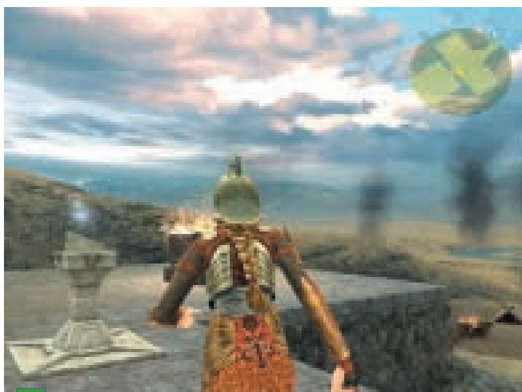
Krieger aus Gondor haben's aber auch nicht leicht! Da reitet Berethor, ein Gesandter aus Minas Tirith mit Gedächtnisproblemen, nichtsahnend durch die Wälder Eregions, als er von zwei Ringgeistern attackiert wird. Ohne die Hilfe der Waldelbin Idrial wäre der Protagonist aus EAs "Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter" fast den verfrühten Heldentod gestorben. Mit vereinten Kräften schlagen die beiden im ersten Rundenkampf des Spiels die Diener Saurons in die Flucht und beginnen eine abenteuerliche Reise.

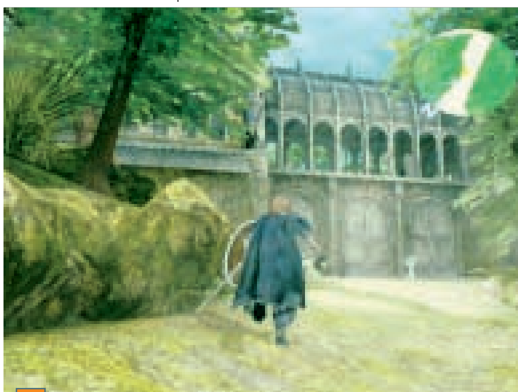
An Gandalfs Rockschoß

Die Wanderroute kreuzt dabei immer wieder den Weg der originalen Tolkien-Figuren wie Aragorn, Gimli, Legolas und allen voran Gandalf. So erlebt Eure Party eine Art 'Best of'-Verschnitt aus allen drei "Herr der Ringe"-Filmen: Ihr verhaut den Balrog von Moria, werft in Helms Klamm Leitern um und schnetzelt auf den Pelennor-Feldern Olifanten in die Beinchen. Außer den bereits erwähnten Vertretern der Menschen und Elben gesellen sich im Laufe der Handlung noch vier weitere Streiter zu Eurer Gemeinschaft. Neben einem Waldläufer, einem Zwerg und einem Rohirrim verdient hier die Schlachtenbummlerin Morwen mit ihren Doppeläxten besondere Erwähnung. Berethors Geschichte erzählt den Ringkrieg also aus einer alternativen Perspektive und könnte Kennern von Film und Buch stellenweise sauer aufstoßen. So begegnet Ihr keinem einzigen Hobbit im gesamten Spiel und auch Gollum glänzt durch Abwesenheit. Die Ring-Geschichte wird auf die Kampfhandlungen reduziert und illustre Bösewichter wie der Hexenkönig von Angmar zu normalen Obermotzen degradiert.

Herr der Runden

Hauptteil des Spiels sind die an "Final Fantasy 10" erinnernden Zufallskämpfe. Vor hübschen 3D-Kulissen stehen sich Freund und Feind fein animiert gegenüber und warten auf ihren Zug. Die Zugreihenfolge wird durch eine Leiste am rechten Bild-

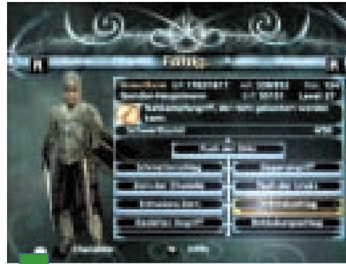

XB Das Städtchen Schneeborn in Rohan wurde von Orks angezündet. Hier trifft die Gruppe auf Grima Schlangenzunge.


NGC Beeindruckend wurden die unterschiedlichen Architekturstile umgesetzt. Hier seht Ihr einen Elben-Vorposten.


PS2 Speicherpunkte glühen auf, wenn Ihr Euch ihnen nähert.



XB "Du kannst nicht vorbei!" Ihr unterstützt Gandalf gegen den Balrog.



XB Per Skilltree steigert Ihr die Fähigkeiten Eurer Helden nach Belieben.



XB Der hitzige Auftritt des Feuergeißlers schließt Eure Moria-Exkursion fulminant ab. Mit Gandalf als Gastkämpfer ist das Gefecht aber keine Herausforderung.

schirmrand angegeben. Taktische Spielereien sind durch das geklaute, aber gut funktionierende Runden-System möglich und später sogar nötig. Mächtige Gegner könnt Ihr durch lähmende Attacken um ihren Zug bringen, per Hast-Zauber verdoppelt Ihr Eure Zugrate und Ekstase-Angriffe erlauben zwei Aktionen in einer Runde. Wie aus "FF 10" bekannt, dürft Ihr außerdem jederzeit die drei kämpfenden Heroen durch andere Mitglieder Eurer Gruppe austauschen. Der 'Perfekt-Modus' schließlich ersetzt die klassischen Limit-Angriffe von Cloud & Co. Ist Euer Ring-Balken durch erfolgreiche Standard-Angriffe aufgeladen, beschwört Ihr mächtige Ent-Krieger oder Gwaihir, den Adlerfürsten.

Hammerhans-Hammer

Wer Peter Jacksons Trilogie mag, wird das Design der Bauwerke und Waffen des Rollenspiels lieben. Akribisch genau gestalteten die Entwickler die unterschiedlichen Landschafts- und Architekturformen der Filme. In unzähligen Kisten schlummern zahlreiche Mord- und Rüstwerkzeuge, die an den Modellen Eurer Helden gut zu erkennen sind. Berethors brauner Schopf verschwindet im Spielverlauf beispielsweise unter einem gondorianischen Flügelhelm, Waldläufer Elegost zieht sich einen Dunedain-Kapuzenmantel über und Idrial wechselt von rotem Samt zu einer güldenen Ganzkörperpanzerung. Im Laufe des Spiels findet Ihr für jeden Charakter rund dreißig Rüstungsteile, die Ihr auf Ober- und Unterkörper, Arme, Beine und den Kopf verteilen dürft. Noch abwechslungsreicher gestaltet sich die Waffenkammer. Eure Helden kämpfen mit allem, was sie finden können: Berethor und Idrial schnappen sich schon mal Morgulklingen, Zwerg Hadhod führt den Hammer von Helm Hammerhans und Eaoden vertauscht den Rohirrim-Speer gegen einen Dunländer-Dreizack. Die Fähigkeiten Eurer Recken steigert Ihr über einen Skilltree, mit dem Ihr die heldenhafte Entwicklung begrenzt steuern könnt. Das linear konstruierte Abenteuer führt Euch in acht Abschnitten mit frei drehbarer Kamera durch Mittelerde. Nebenquests wurden zwar eingebaut, beschränken sich aber auf das Töten bestimmter Gegner oder Schnitzeljagden. Die Präsentation zeigt sich astrein. Solide deutsche Stimmen (zum Teil Originalsprecher), Filmmusik und THX-Sound machen Stimmung. *mw*

Max Wildgruber



Als alter "Herr der Ringe"-Fan ärgere ich mich über diese verschenkte Chance maßlos: Eine besser dokumentierte, gehaltvollere und bekanntere Fantasywelt als Mittelerde wird man in der westlichen Welt nicht finden. Um so schlimmer, dass die Designer von Electronic Arts sich offensichtlich auf ihrer Lizenz ausgeruht und die wesentlichen Teile eines Rollenspiels sträflich vernachlässigt haben. Im Grunde genommen ist "Das dritte Zeitalter" nämlich nichts weiter als eine Nummernrevue gut gemachter Rundenkämpfe, die nur durch die Erkundung der viel zu leeren Spielareale und etliche Filmschnipsel unterbrochen wird. Auch den Kunstgriff mit der 'No Name'-Party finde ich merkwürdig. Warum darf ich nicht die Charaktere spielen, die mit dem Ringkrieg direkt etwas zu tun haben? Berethors Geschichte verblasst hinter den großen Ereignissen zur Bedeutungslosigkeit. Warum ich trotzdem Spaß am Spiel hatte? Weil ich wie gesagt ein Fan von Film, Buch und dem Rundenkampf-Genre bin. Objektiv betrachtet ist EAs Lizenz-Verschnitt aber ein "Final Fantasy"-Klon, der es versäumt, mit eigenständigen Ideen das Spielprinzip anzureichern und auszureifen.

Veröffentlichung:

PS2	November
Xbox	November
NGC	November

Entwickler: Electronic Arts, England
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ feine Präsentation mit Film-Flair
+ gut gefüllte Rüst- und Waffenkammer
+ krachige THX-Soundeffekte

Contra
- triste, kaum interaktive Spielareale
- eintönige Dauer-Rundenkämpfe
- zu lineare Quests ohne richtige Story

Alternativen:

PS2	Final Fantasy 10 (88%, MAN!AC 06/04)
Xbox	Star Wars: Knights of the old Republic (90%, MAN!AC 10/03)
NGC	Summoner: A Goddess Reborn (87%, MAN!AC 04/03)

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ✓ Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
○ 60Hz ○ Soundtrack

Gamecube

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ GBA-Link
○ Keyboard ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Surround
○ 60Hz ○ ProLogic 2

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

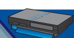
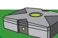
Playstation 2 – Grafik 79 % – Sound 84 % – **73 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 80 % – Sound 84 % – **73 %** Spielspaß

Gamecube – Grafik 80 % – Sound 84 % – **73 %** Spielspaß

Atmosphärisches Runden-RPG, das durch Innovationslosigkeit viel verschenkt.

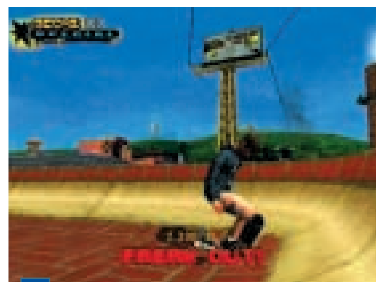



Playstation 2

Xbox

Gamecube



Tony Hawk's Underground 2



PS2 Weg mit dem Brett: Per 'Freak Out' lasst Ihr nach Stürzen Dampf ab.





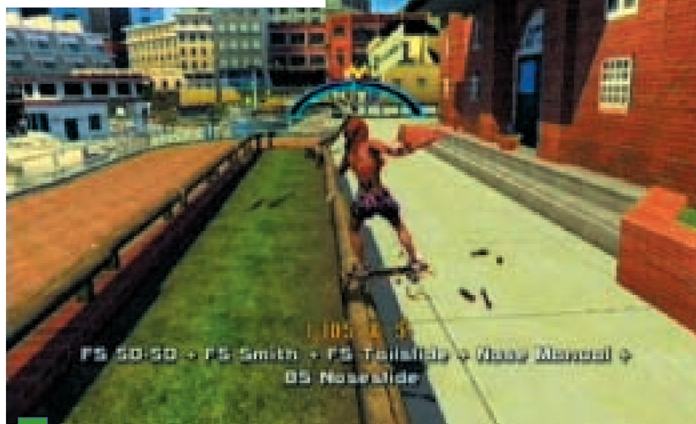
XB Wir verschönern die Umwelt: Sticker (links) und Graffitis sind keine reinen Gimmicks, sondern dienen u.a. zur Aufgabenerfüllung bzw. als Combo-Linker.

Neues Jahr, neues Glück: Im Rekordtempo entstand der sechste Teil der "Tony Hawk"-Skateboard-Saga und steht somit bereits vor der weihnachtlichen Software-Welle in den Geschäften – das nennt man gutes Timing. Trotz der kurzen Entwicklungszeit blieben bei Neversoft aber die Uhren nicht stehen, ganz im Gegenteil: In "Underground 2" finden sich eine ganze Menge und teils auch drastische Neuerungen.
So nahm z.B. die Story eine radikale Wendung: Statt als unbekannter Jungspund die Karriereleiter hochzuklettern und die Profis nur in Dialogen anzutreffen, werdet Ihr jetzt zwangsweise zur 'World Destruction Tour' rekrutiert. Dort duellieren sich zwei Teams unter der Leitung von Tony Hawk und Bam 'Jackass' Margera in einem schrillen Wettbewerb, bei dem Ihr rund um den Globus für Chaos sorgt. Dankenswerterweise behielt Activision die charakterstarke Synchro der Originalsprecher bei, mittels kompetenter Untertitel verstehen auch des Englischen nicht mächtige Trendsportler, um was es geht.

Es lebe das Chaos

Auf sieben Stationen (plus einer traditionellen Trainingshalle) rollt Ihr ohne Zeitdruck durch die Gegenden, bei denen Ihr durch bestimmte Aktionen in der Regel noch weitere Abschnitte zur Erkundung erschließt. Habt Ihr Euch umgesehen, geht's zur Aufgabensuche: Gewöhnliche Herausforderungen wie das Erzielen einer bestimmten Punktezahl oder Grinds über vorgeschriebene Objekte finden sich natürlich auch wieder, so manches Vorhaben fällt nun aber etwas schräger aus. Das trifft vor allem auf Missionen zu, für die Ihr andere Fahrer benötigt: Habt Ihr diese aufgespürt, dürft Ihr in jedem Ort zwischen bis zu drei Teamkollegen wechseln. Einer davon ist ein vorher ausgewählter Profi, die anderen rangieren auf der Skala zwischen historisch (Benjamin Franklin) und bizarr (Steve-O auf einem elektrischen Bullen reitend). Auch diesmal sind wieder andere Fortbewegungsmittel neben Skateboards im Spiel: Allerdings nicht mehr grobschlächtige Autos, sondern kleinere und wendigere Vehikel wie z.B. Rollstühle.
Auch am Aktionsrepertoire wurde kräftig gewerkelt: Neben einer Hand voll neuer Tricks macht Euch der 'Freak Out' nach Stürzen das Leben leichter. Legt Ihr Euch unsanft auf die Nase, füllt Ihr durch Knöpfchenhämmern eine Wutleiste auf – danach reagiert sich Euer Skater mit einem Anfall ab und kann diese Aktion als Auftakt zu einer neuen Combo nutzen. Weniger destruktiv, aber ebenfalls praktisch ist der Einsatz von



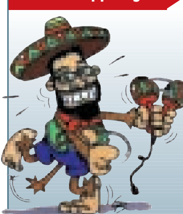


XB Die hat doch einen Vogel: Eigenbau-Sportler sind dank flexiblem Editor abwechslungsreicher gestaltbar und können sogar gefiederte Freunde mitführen.

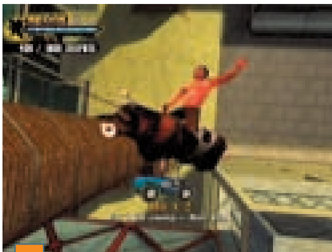


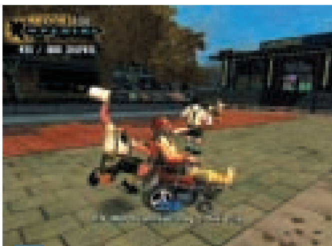
XB Mobiler Verkäufer: Klobige Autos wurden wieder gestrichen, stattdessen tummelt sich eine Horde skurriler Skater im Spiel.

Ulrich Steppberger



Ermüdungserscheinungen kennt Neversoft wohl nicht: Auch das zweite "Underground" glänzt durch die Kombination aus starken alten Tugenden und gewitzten frischen Ideen. Die gewaltig schräge Hintergrundstory mag zwar wie die wieder etwas 'cartoonigere' Optik nicht jedem zusagen, sorgt aber dank skurriler Ideen und launiger Missionsziele für frischen Wind. Außerdem wurden im gleichen Zug ein paar Schwächen des Vorgängers (z.B. die Autofahrten) gleich mit behoben oder verbessert. Die neuen Aktionsmöglichkeiten passen prima zu den bekannten Bewegungen und gehen leicht von der Hand – das gewohnte Spielgefühl stellt sich sofort wieder ein. Umso ärgerlicher finde ich, dass die eigentlich tolle Rückkehr der Klassik-Variante nur für echte Profis interessant ist. Der Schwierigkeitsgrad zieht hier schnell in schwindelnde Höhen – Normalsterbliche packt da im Handundrehen der Frust. Technisch erwartet Euch das gewohnte Bild: In Sachen Grafik muss nur die PS2 kleine Abstriche hinnehmen, tröstet im Ausgleich aber mit Extra-Features. Insgesamt eine klare Sache: Auch das neue "Tony Hawk" setzt wieder Maßstäbe.


NGC Noch mehr möglich: Im Editor baut Ihr nicht mehr nur die Landschaft, ...


NGC ...sondern fügt auch u.a. eigene Herausforderungen ein.


XB Die Freiheit unter den Füßen: Erstmals könnt Ihr vom Rollbrett steigen und die Umgebung mittels gewöhnlicher Fortbewegungsart erforschen.

Stickern. Springt Ihr auf eine Wand zu, könnt Ihr dieser einen Aufkleber verpassen und gleich wieder weiterrollen. Soll's dagegen ein stilvolles Graffiti sein ("Jet Set Radio" lässt grüßen), müsst Ihr vom Rollbrett absteigen. Zu guter Letzt wurde Euer Offensivpotenzial aufgerüstet: Habt Ihr handliche Geschosse wie Äpfel oder Sprayer-Dosen gesammelt, könnt Ihr diese auf Passanten und andere Langweiler werfen.

Comeback des Klassikers

Wer angesichts der vielen Neuerungen Lust auf altbekannte "Tony Hawk"-Kost hat, kommt nicht zu kurz: Als alternativer Story-Modus lockt eine Klassik-Kampagne, in der es wie bei den ersten vier Teilen zugeht – Ihr tretet also in zweiminütigen Läufen an und erfüllt Ziele wie High-Score-Grenzen, das Sammeln der 'Skate'-Buchstaben oder die Suche nach dem versteckten Videoband. Als zusätzliche Motivation für die knackigen Herausforderungen warten hier eine Reihe Levels auf Euch, die Ihr im Story-Modus nicht zu sehen bekommt.

Kreative Trendsportler freuen sich über die feinen Editor-Funktionen: Beim Skater-Eigenbau habt Ihr spürbar mehr Möglichkeiten, Tricks- und Park-Baukasten funktionieren gut wie immer. Zum Designen von Stickern und Graffitis bediente sich Neversoft beim "Underground"-Namenskollegen von "Need for Speed": Durch den Einsatz mehrerer Schichten entstehen so kleine Kunstwerke. Wie beim Vorgänger freuen sich PS2-Besitzer zudem über eine Hand voll exklusiver Features: Das Einscannen des eigenen Gesichts fällt diesmal via "EyeToy"-Kamera einfacher aus, Online-Duelle gibt es leider weiterhin nur auf der Sony-Konsole. *us*


NGC Abgehoben: Bam Margera nimmt diesmal eine gleichwertige Rolle zu Tony Hawk ein.


PS2 Altbewährt: Wie immer dürft Ihr auch zu zweit im Splitscreen ran, zudem finden sich einige bekannte Levels wie die Trainingshalle des ersten Teils wieder ein.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Neversoft, USA
Hersteller: Activision
Website: www.neversoft.com

Pro
+ herrlich schräger Story-Modus
+ viel Abwechslung in den Levels
+ witzige neue Aktionen und Tricks
+ Klassik-Modus wieder mit dabei, ...

Contra
- ...aber mit sehr hoher Schwierigkeit
- Onlinespiel erneut nur auf PS2

Alternativen:

PS2	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 08/02)
Xbox	Aggressive Inline (91%, MAN!AC 10/02)
NGC	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 10/02)

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	8	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2 ○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Lightgun ○ Flight-Stick ○ Force Feedback
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads ✓ 60Hz ✓ Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Reader
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ○ Surround ✓ 60Hz ✓ ProLogic 2

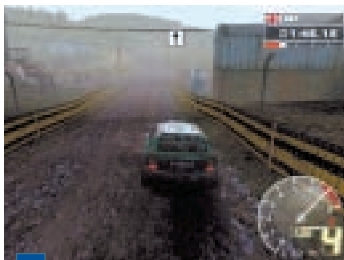
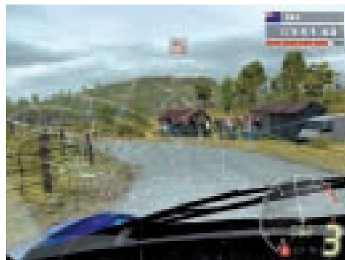
Tony Hawk's Underground 2

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	79 %	83 %	91 %
Xbox	80 %	83 %	91 %
Gamecube	80 %	83 %	91 %

Gut wie immer: Erneut tadelloser Skateboard-Spaß mit frischen Gimmicks und launiger Handlung.

VIDEO AUF DVD!

WRC 4

PS2 Selbst mit verschiedenen Verfolger- und Cockpitansichten fehlt des Öfteren der Durchblick: mal wegen Nebel und Regen (links), mal wegen Glasschaden (rechts).

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	16		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✔ Lenkrad, ○ Maus, ○ Flight-Stick, ○ Lightgun, ○ Keyboard, ✔ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9, ○ Surround, ○ ProLogic 2, ○ 60 Hz, ○ DTS, ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Evolution Studios, England
Hersteller: Sony
Website: www.evos.net

Pro
+ aktuelle WRC-Lizenz
+ wunderschöne Optik samt Fernsicht
+ exakte Steuerung
+ einsteigerfreundlich,...

Contra
- ...aber sehr arcadelastig
- teils späte Beifahrerkommandos

Alternativen:
PS2: Colin McRae Rally 2005 (90%, MAN!AC 10/04)
Xbox: Colin McRae Rally 2005 (90%, MAN!AC 10/04)
NGC: V-Rally 3 (84%, MAN!AC 07/03)

WRC 4
Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 75 %
80 % Spielspaß

Die spaßige Offroad-Raserei wartet mit Arcade-Einschlag, aber wenig Simulations-Aspekten auf.

Langsam, aber sicher mausert sich auch das Offroad-Segment bei Rennspielen zum hart umkämpften Terrain: Neben dem hochrealistischen "Richard Burns Rally" und dem kürzlichen Update von "Colin McRae Rally" drängt Sony mit "WRC 4" abermals auf den hart umkämpften Schotter.

Auch diesmal dürfen die aktuellen Daten der realen Rallye-Weltmeisterschaft (WRC) nicht fehlen. Neben Originalfahrern und deren nachgebildeten Boliden sind wieder alle 16 Rallyes der diesjährigen Saison dabei: Auf sonnigen und teils schneebedeckten Strecken in Monte Carlo, staubtrockenen Pisten in Griechenland, schwedischem Eis, im regnerischen England oder auch in heimischen Gefilden jagt Ihr ausschließlich der Bestzeit hinterher.

Pistenrowdy

Einsteiger gewöhnen sich an die rutschigen Einsatzgebiete erst einmal mit den zweiradangetriebenen und PS-ärmeren Karren vom Schlage eines Citroen C2, Ford Fiesta oder Renault Clio. Fortgeschrittene schrauben gleich am Setup, bevor es dann richtig losgeht: Genreüblich ändert Ihr hier Stabilisatoren, Bremsverteilung, Übersetzung und Aufhängung.



PS2 Die knackigen Aufgaben des Profi-Wettkampfs verlangen alles ab.



PS2 Verzwickt: Gerade in Dörfern sind Beifahrerkommandos überlebenswichtig, denn die Streckenführung ist kaum vorhersehbar.

Auf der Strecke wartet "WRC 4" optisch mit ausgesprochen gelungenen Fahrzeugen sowie vielen hübschen Streckendetails samt Fernsicht auf. So jubeln Euch Zuschauer am Streckenrand entgegen – Büsche sowie Bäume engen die öfters knapp bemessene Fahrbahn zusätzlich ein. Dennoch könnt Ihr mit dem zum Vorgänger modifizierten Fahrverhalten und ein wenig Übung schicke Drifts inszenieren. Doch Vorsicht: Fahrfehler werden umgehend mit dem optisch hübschen Schadensmodell quittiert – leider hat selbiges wenig Auswirkungen auf das Fahrverhalten.

Für erfolgreiche Etappen, Prüfungen und Rallyes winken Bonuspunkte als Belohnung. Diese dienen zum Freischalten neuer Strecken, Entwicklungsstufen der Autos sowie komplett neuer Wagen, die sich aber von den vorhandenen WRC-Vehikeln wenig unterscheiden.

Neben obligatorischen Einzeletappen, Rallyes, Meisterschaften und schnellen Rennen wurde endlich auch ein Profi-Karriere-Modus implementiert. Die elf knackigen Events mit jeweils mehreren Aufgaben solltet Ihr Euch aber erst mit einiger Praxis zu Gemüte führen.

Offroad im Netz

Eine weitere Neuerung ist der Online-Modus: Hier fahren bis zu 16 Zocker mit Geisterwagen um die Wette. Doch anders als in konventionellen Online-Rennen steigt Ihr jederzeit in laufende Matches ein. Erst nach der Zielankunft bzw. mehreren Versuchen werden gefahrene Zeiten aller Kontrahenten verglichen. Schön: In der Lobby könnt Ihr den momentan fahrenden Pistenrasern per Streckenkamera zusehen. Die vorbildliche Force-Feedback-Unterstützung rundet den Titel ab. *ts*

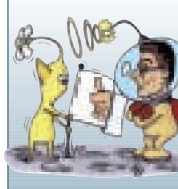


PS2 Dank Fernsicht erhascht Ihr öfters einen Blick auf kommende Abschnitte.

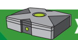


PS2 Die kleinen Boliden neigen mehr zum Untersteuern als zum Driften.

Thomas Stuchlik



Statt plumpem Update trumpft "WRC" mit sinnvollen Verbesserungen auf. So legen die wunderschöne wie schnelle Optik und die Soundkulisse im Vergleich zum Vorgänger noch einen Zahn zu. Authentische Vehikel, röhrende Motoren und hübsche, abwechslungsreiche Umgebungen erfreuen das Technik-Herz – auch wenn es selten zu Rucklern und bösen Pop-Ups kommt. Das Fahrverhalten ist dabei noch einen Tick exakter ausgefallen: Die präzise Lenkung ermöglicht jederzeit schnelle Drifts. Ausgefeilte Fahrmanöver bleiben jedoch wegen zu einfachem Physik-Modell verwehrt. Auch die verschiedenen Bodenbeläge bieten wenig fahrerische Unterschiede. Schließlich trüben teils zu späte Ansagen die temporeiche Hatz – Gelegenheitszocker greifen trotzdem zu.


Playstation 2

Xbox

Gamecube

Die Urbz Sims in the City


PS2 Zur Unterhaltung schickt Ihr Euren Urb u.a. auf einen Tanzmattenautomat.


XB Flinke Finger und ein scharfes Auge braucht Ihr zur Ausführung der Jobs: Die Knopfkombinationen rauschen in höheren Stufen ganz schön flott an.


XB Knipps mich, Tiger: Die zahllosen Begrüßungs- und Unterhaltungsrituale sind putzig animiert und kommen in Nahaufnahme besonders spaßig rüber.

Die "Spiel des Lebens"-Fans von Maxis beschreiten neue Pfade: Während PC-Besitzer seit kurzem in "Sims 2" ganze Generationen durch serientypische Vorstadt-Existenzen führen, bekommen Konsolen-Simulanten einen neuen Ableger spendiert. Bei "Die Urbz: Sims in the City" betätigt sich Euer virtuelles Alter Ego jetzt in einer Großstadt-Metropole. Nicht nur das Ambiente, auch die generelle Ausrichtung wurde überarbeitet: So steht nicht mehr allein Euer heimisches Appartment im Mittelpunkt – stattdessen ist das große Ziel, der populärste Urb der Stadt zu werden.

Lichter der Großstadt

Anfangs wählt Ihr das Aussehen Eures Charakters sowie die bevorzugte Nachbarschaft, dann geht's zur Wohnung an der 98sten Straße: Dort wartet will.i.am von den Black Eyed Peas (die nicht nur den auf simlisch gesungenen Soundtrack beisteuern, sondern auch im Spiel auftauchen) mit seinem Freund Darius – der ist der Urb mit dem besten Ruf und gibt Euch eine kurze Einführung. Ihr steuert das Geschehen wie immer indirekt: Lasst Ihr den Urb alleine, geht der seinen Tätigkeiten selbstständig nach, sonst reagiert er stets willig auf Eure Anweisungen. Die gebt Ihr mittels eines Cursors: Klickt Ihr auf leere Flächen, stolziert Euer Charakter dorthin. Werden Gegenstände oder Personen markiert, erscheint ein Kontextmenü, aus dem Ihr die gewünschte Aktion wählt. Damit Ihr die Übersicht behaltet, lässt sich die virtuelle Kamera frei bewegen, drehen, zoomen oder Euer Charakter zentrieren sowie das Geschehen auf Wunsch pausieren oder beschleunigen – wer will schon minutenlang einem Urb beim Schlafen zusehen?

Auch sonst wurde die Bedienführung mehr auf Komfort getrimmt: Alle wichtigen Infos verwaltet ein handlicher Minicomputer, mit dem Ihr stets up to date seid, welche Aufgaben wo anstehen, was Ihr gerade besitzt und was Eure Bekanntschaften von Euch halten. Stets im Blick habt Ihr auch die Grundbedürfnisse des Urbz, dessen Laune von fünf Faktoren abhängt: Fitness (geht regelmäßig Schlafen), Hunger (Essen ist Pflicht), Unterhaltung (Freizeitbeschäftigungen fördern die Stimmung), Reinlichkeit (tägliches Duschen hilft) und Darmfüllung (zeigt an, wann der Gang zur Toilette nötig wird).

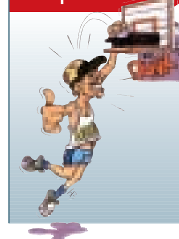
Leben leicht gemacht

Die persönliche Befindlichkeit Eures virtuellen Schützlings ist nicht nur für ihn selbst wichtig, sondern hat starken Einfluss auf die Interaktion mit der Umgebung: Wenn Ihr stinkt oder andere nur unbeherrscht anraunzt, gewinnt Ihr kaum Freunde.

Jede der neun Nachbarschaften vom Biker-Viertel über Schickimicki-Penthouse bis hin zur Untergrundszene in der U-Bahn bietet zwar grundver-


XB Ganz schön anstrengend: Körperliche, künstlerische und (wie hier) geistige Fähigkeiten steigert Ihr durch dauerhaftes Knopfgehämmere am Heimtrainer.

Raphael Fiore



Meine nächste Fremdsprache: Simlisch. Denn die bunten "Urbz" strotzen vor Lebensfreude und meist herzlichem Umgang mit Eurem Helden. Egal ob gemeinsame Bewunderung von selbst gesprühten Graffitis oder ein schwindelerregender 'Power-Sozi'-Kuss – die meisten "Sims"-Gewohnheiten erheitern in abgeschwächter Form auch das richtige Leben. Die zahlreichen Details trösten dabei über die teils rucklige Grafik hinweg, in technischer Hinsicht bestaunt Ihr auf der Xbox die schönsten Texturen. Lediglich die fummelige 'Welcher-Urb-darf's-denn-sein?'-Steuerung nervt bei Massenauftreten, beim Zweispieler-Modus hätte ich mir zudem gemeinsame Aktionen gewünscht. Trotzdem: Der Stilwechsel hat sich gelohnt, da Abwechslung und Humor ihresgleichen suchen.



XB Ohne Ruf und die richtigen Klamotten weist Euch der Türsteher ab.



NGC Wie immer wird bei schamhaften Aktivitäten Riskantes zugepixelt.



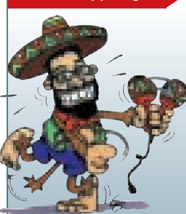
XB Hau rein, Mädel: Bei den besonders wirkungsvollen 'Power-Sozis' bestimmt Ihr, wie stark sie werden – je mehr Kraft, desto riskanter allerdings das Timing.

schiedene Kulturen, fordert aber ähnliche Tätigkeiten von Euch. Knüpft Kontakte mit den Bewohnern, um Freunde zu finden – aber Vorsicht, nicht jede Aktion kommt überall gleich gut an. Während reiche Snobs gerne prahlen, reagieren Punks schnell gereizt auf solches Gehabe. Hier wäre z.B. ein herzhafter Rempler sinnvoller. Lediglich die besonders starken 'Power-Sozis' überzeugen (fast) jeden Urb, allerdings habt Ihr diese spektakulären Aktionen nur begrenzt vorrätig und braucht sie zum Abschütteln örtlicher Bösewichte.
Steigt Euer Ruf, lernt Ihr neue Begrüßungen kennen, mit denen Ihr wiederum schneller Anschluss findet. Kommuniziert Ihr schließlich mit wichtigen Leuten, gönnen diese Euch schon mal eine Einladung zum örtlichen VIP-Club – allerdings braucht Ihr dafür die passenden Klamotten (gibt's beim Schneider um die Ecke), damit Euch der Türsteher durchlässt.

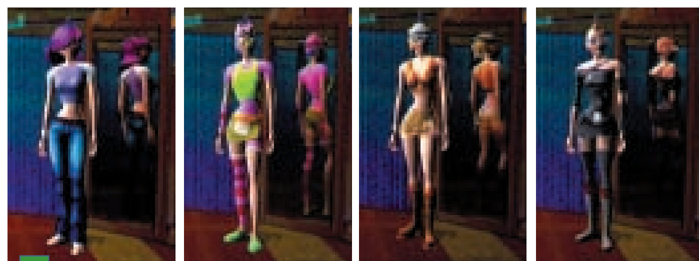
Ohne Moos nix los

Klar, dass Ihr weltliche Güter nicht einfach geschenkt bekommt, weshalb Ihr Euch Kapital in Form von Simoleans durch harte Arbeit erwirtschaften müsst. Zum Glück werden in jedem Viertel Jobs angeboten, sei es als Sushi-Koch, Piercing-Bastler oder Motorradschrauber. Im Gegensatz zu bisherigen "Sims"-Episoden gibt es keine festen Arbeitszeiten einzuhalten, dafür legt Ihr nun selbst Hand an: Je nach Anforderungshöhe müsst Ihr für Rahmenbedingungen wie Sauberkeit des Ladens sorgen und zusätzlich Eurer Haupttätigkeit nachgehen. Diese erledigt Ihr in der Regel durch kleine Geschicklichkeitseinlagen, in denen Ihr nach bester 'Bemani'-Art auftauchende Buttonreihenfolgen nachdrückt.
Für gehobene Anstellungen braucht Ihr Mindestqualifikationen in körperlichen oder geistigen Kategorien: Um diese zu erhalten, ersteht Ihr beim Kaufmann spezielle Trainingsgeräte: Per flottem Knöpfchenhämmern steigert Ihr dann am Karaoke-Automaten Eure Kreativität oder mittels Fitnessrad die Muskelausbildung.
Steigt Euer Ruhm in hohe Regionen, schließen sich spontan andere Urbz an, die sich zwischendurch kontrollieren lassen: Andere imitieren Euren Klamottenstil oder vertrauen Euch komplexere Aufgaben an, die Ihr in verschiedenen Stadtvierteln ausführen sollt.
Wer sein virtuelles Leben nicht alleine angehen will, greift auf den Zweispieler-Modus zurück: Dort tummeln sich zwei Urbz via Splitscreen gleichzeitig im Geschehen, andere Besonderheiten bietet diese Variante allerdings nicht. *us*

Ulrich Steppberger



Die neue Ausrichtung der "Urbz" erweist sich als Volltreffer: Durch den cartoonhaften Grafikstil und die schrägen Umgebungen, die zahlreiche Klischees liebevoll veräppeln, entsteht ein launiges Ambiente, in dem die gestraffte Spielmechanik aufblüht und kaum Leerlauf erzeugt. Die Job-Minispiele fordern einen Schuss Reaktionsvermögen, das Erkunden der vielen Begrüßungs- und Kommunikationsarten gerät zur spaßigen Motivationsquelle. Geldnot kommt kaum noch auf, Stimmungstiefs lassen sich nun ebenfalls leichter beheben. Da fällt die Tatsache, dass in "Die Urbz" das eigentliche Spielgeschehen eher schlicht daher kommt, kaum ins Gewicht. Lediglich die häufigen Ladepausen bei Gebietswechseln nerven – ausdrücklich auch für Nicht-"Sims"-Fans empfohlen.



XB Euer Urb gibt sich wandlungsfähig: Je nach Bezirk schlüpft Ihr in komplett unterschiedliche Outfits, um bei den dortigen Bewohnern besser anzukommen.

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Maxis, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ gehörige Prise Humor durch neuen Stil
+ viel Abwechslung in den Stadtteilen
+ motivierender Laufbahn-Modus
+ Jobs sind jetzt selbst ausführbar

Contra
– längere Ladezeiten
– Steuerung teilweise etwas kompliziert

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	Animal Crossing (88%, MAN!AC 10/04)

Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: simlische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: simlische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: simlische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Die Urbz: Sims in the City

Playstation 2 – Grafik 82 % – Sound 76 % – 84 % Spielspaß

Xbox – Grafik 81 % – Sound 76 % – 84 % Spielspaß

Gamecube – Grafik 81 % – Sound 76 % – 84 % Spielspaß

Humoriges 'Spiel des Lebens', das vom Stadtzenario und vereinfachter Bedienung profitiert.

Grosse Haie – Kleine Fische

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2 ✓, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

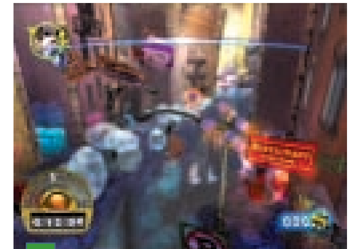
Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2 ✓



XB Zuviel des Guten: Die späteren Tanzeinlagen gerieten so happig, dass nur absolute Profis durchkommen oder Ihr Euch durch Drücken aller Knöpfe durchmogelt.

Nein, der Schreibfehler im Spielenamen ist weder auf unserem Mist gewachsen, noch kann Activision etwas dafür: Vielmehr scheint wohl keinem der klugen Köpfe der Filmschmiede Dreamworks klar zu sein, dass 'Grosse' sowohl in alter als auch neuer Rechtschreibung einfach verkehrt ist – egal wie groß die Kinoplakate bedruckt werden. Von dieser skurrilen Randgeschichte abgesehen, entpuppt sich "Grosse Haie – Kleine Fische" als Lizenzumsetzung der etwas ambitionierteren Art: Statt nämlich ein gewöhnliches Standard-Hüpfspiel draus zu basteln, setzen die Entwickler gleich auf mehrere verschiedene Spielmechaniken.

Ihr schlüpft in die Rolle des Fisches Oscar (wie der Rest gesprochen von den Original-Synchronstimmen) und erlebt seine Abenteuer als vermeintlicher 'Haikiller' in 25 Kapiteln, die sich in vier Arten einteilen: So schwimmt Ihr regelmäßig durch Eure Stadt und klappert die Umgebung nach Gegenständen ab – mal ohne große Einschränkungen, mal mit Zeitdruck oder der Auflage, nicht von Reportern oder Polizeidelfinen erwischt zu werden. Zwischendurch absolviert Ihr Rennen, bei denen Ihr in bester Arcade-Manier einer Luftblasenspur folgt und durch Temposchübe oder kluge Abzweigungen Konkurrenten abhängt. Bei Kämpfen schwimmt Oscar im Vordergrund und muss über-



XB Folgt den Blasen: Die rasanten Rennen geben Euch die Ideallinie vor.



PS2 David gegen Goliath unter Wasser: Fiese Haie boxt Ihr im Duell nieder.

mächtige Kontrahenten mit Flossenschwingern verprügeln, ohne selbst Treffer abzukriegen.

Schwing die Flossen

Rhythmisch geht's bei Tanzaufgaben zu: In bester Genre-Manier laufen die Richtungssymbole im Kreis zu einer Markierung, bei der Ihr zeitlich korrekt die entsprechende Taste drücken sollt – wer mit den Füßen flinker ist, kann eine Tanzmatte einstöpseln. Abgerundet werden die Levels von Einlagen, bei denen Ihr auf der Flucht vor Haien ausweicht oder den Stromschlägen sadistischer Quallen entgeht. Fleißige Fische schalten sich durch ihre Leistungen zahlreiche Extras rund um den Film frei, von denen viele aber erst zugänglich sind, wenn Ihr mehr als nur die Grundziele jeder Mission erfüllt. *us*

Grosse Haie - Kleine Fische

	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	74 %	80 %	70 %
Xbox	73 %	79 %	70 %
Gamecube	73 %	80 %	70 %

Unterhaltsame Film-Versoftung mit vielen Aufgabenvarianten, aber sehr kurz und teilweise fies.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Edge of Reality, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ gelungene Umsetzung der Filmvorlage
+ abwechslungsreiche Spielarten
+ motivierende Extra-Freischaltung

Contra
– nur geringer Umfang
– Tanzeinlagen teilweise extrem schwer
– Kamera gelegentlich nervig

Alternativen:

PS2	Findet Nemo (62%, MAN!AC 01/04)
Xbox	Findet Nemo (62%, MAN!AC 01/04)
NGC	Findet Nemo (62%, MAN!AC 01/04)

Ulrich Steppberger



Dreamworks-Titel liefern praktisch immer solide Kost – mal mehr, mal weniger spannend. "Grosse Haie – Kleine Fische" punktet mit einer grafisch gelungenen Umsetzung der Filmvorlage: Fischvolk und Umgebung gerieten detailliert, Ruckler bleiben praktisch aus. Spielerisch sorgen die variantenreichen Level-Typen für ausreichend Abwechslung, so dass bis zum Ende eigentlich keine Langeweile aufkommt – dummerweise habt Ihr das aber ziemlich schnell erreicht. Dank generell niedrigem Schwierigkeitsgrad seid Ihr in ein paar Stunden durch, für größere Hindernisse sorgen nur die späteren Tanzeinlagen: Die happigen Pfeilformationen fallen hart aus dem Rahmen und sorgen schon mal für Frust – trotzdem, nicht nur Filmfans werden kurz, aber gut unterhalten.



XB Weicht den Quallengreifern aus, sonst 'schlaft Ihr mit den Fischen'.

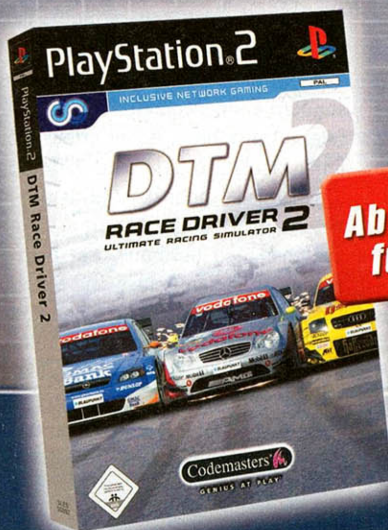


NGC In der Stadt flüchtet Ihr zeitweise vor zu neugierigen Paparazzi-Linsen.

Jede Menge Muskeln. Null Prozent Fett.



DTM 2
RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR



Ab Oktober endlich für PlayStation2!

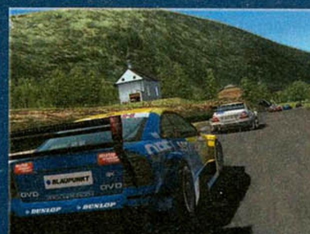














Knallhart aufgerüstet in die neue Saison!

Das offizielle Spiel zur DTM packt die Trickkiste aus: Zum eigenen DTM-Modus mit allen 10 Rennen, Autos und Regeln der Saison 2003 gehen jetzt Open-Wheelers, Trucks, GT-Rennen, Rallye, Eisrennen uvm. an den Start. 38 lizenzierte Wagen über 35 Strecken knüppeln? DTM Race Driver 2 bietet das ultimative Racing-Paket – mit exklusiven Features für PS2, natürlich voll Online- und Netzwerktauglich. Kribbelt's? Einsteigen und abdrehen!

www.codemasters.de

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Tales of Symphonia



NGC Der hat gesessen: In einigen Kämpfen solltet Ihr dem Feind nicht allzu sehr auf die Pelle rücken, sonst erwischt er alle Party-Freunde mit einem Schlag!



NGC Auf dem Rücken von Hunden und Drachen ist die Reise angenehmer: Diese praktischen Reittiere müssen die Helden aber erstmal einfangen und zähmen!

Namcos "Tales"-Serie war bislang ein Geheimtipp: Seit dem SNES-Erstling "Tales of Phantasia" erscheinen die Action-Rollenspiele nur in Übersee. Fantasy-Welt und Ablauf orientieren sich am traditionellen Nippon-Design, das Besondere sind die Echtzeitkämpfe mit Combo-Attacken – bis zu vier Freunde dürfen dabei zum Joypad greifen, das macht das Abenteuer geselliger als andere Rollenspiele. "Tales of Symphonia" ist ein Prüfstein für zukünftige Euro-Kooperation: Nintendo übernimmt Lokalisierung und Vermarktung – wenn das reibungslos klappt, dürfen wir auf weitere PAL-Veröffentlichungen des "Tekken"-Erfinders hoffen. Damit die Zahlen stimmen, müssen sich europäische Abenteurer trotzdem gehörig anstrengen: Immerhin ging "Tales of Symphonia" in Japan 350.000 Mal über den Ladentisch.

Gemeinsame Zukunft

Wer ein musikalisches Abenteuer erwartet, liegt falsch: "Symphonia" repräsentiert das Bestreben der beiden Welten Sylvarant und Tethealla zum harmonischen Miteinander. Beide Welten teilen sich die Lebensenergie Mana: Wenn die Sylvarant-Bewohner vor Glück strotzen, müssen die Tetheallanier leiden. Dieses Übel entdecken die Helden aber erst im späteren Handlungsverlauf, denn zunächst gilt es, die Heimat vor den Monsterhorden zu retten. Abenteurer Lloyd, Auserwählte Colotte und weitere Gefährten suchen die heiligen Siegeltempel, um dort zu beten – wenn korrekt vollzogen, wird Colotte als Engel wiedergeboren. So kann sie die Göttin Martel wecken, die Monster vertreibt und neues Mana schenkt. Dann entdecken unsere Helden allerdings die Spiegelwelt Tethealla, die unter dem Sylvarant-Glück zu leiden hätte: Sie entschließen sich, den Kreislauf von Glück und Leid zum Wohle aller zu durchbrechen. Natürlich durchkreuzen einige Schurken Eure Pläne, die lieber alles Mana in der eigenen Welt konzentrieren wollen – in spektakulären Vierspieler-Kämpfen gebt Ihr ihnen Zunder!

Team-Keilereien

Damit Eure Freunde mitmischen können, braucht Ihr keinen speziellen Mehrspieler-Modus wählen: Stöpselt einfach weitere Joypads in die Konsole, dann übernehmen sie die Rolle der AI-Kumpane – Eure Kumpels sind also nicht ans Abenteuer gebunden, sondern können einfach mal einen Abend mitspielen. Dabei erteilt Ihr ihnen lautstark taktische Befehle ("Heil mich!" oder "In Deckung!"), bei den AI-Freunden klappt das via Strategiemenü. Gekämpft wird in 3D-Arenen, in denen Helden und Monster wild durcheinander schlagen: Mit Stick- und Buttonkombinationen entfesselt Ihr spektakuläre Wirbelschläge und Zaubergewitter, die sich zu wuchtigen Combos kombinieren las-

▪▪▪ Blick hinter die Kulissen ▪▪▪

Hier wird gearbeitet, statt palavert: Namco öffnet die heiligen Hallen der Tales Studios

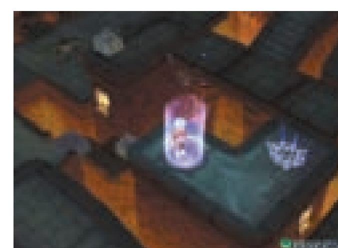
Um das erste Euro-"Tales" gebührend zu feiern, lud Namco zu einem Besuch der Tales Studios in Tokio (links): Dort durften wir nicht nur die deutsche Version von "Tales of Phantasia" erstmals begutachten, sondern auch den Entwicklern (rechts) über die Schulter blicken – selbstverständlich nur unter den strengen Augen von Studiopräsident Kiyoshi Nagai, der uns auf Schritt und Tritt überwachte. Zum Glück konnten wir das Eis brechen: Auf Anfrage präsentierte das Oberhaupt stolz Gründungsfotos mit führenden Namco-Persönlichkeiten und den Studioschrein, der weitere Erinnerungsstücke birgt.







NGC Neben Dialogen und Mimik zeigen Symbole die Heldenstimmung.



NGC Teleporter, Treppen und Brücken: Die Labyrinthe sind mitunter komplex.



NGC Erteilt dem Scharfrichter eine Lektion, die er nicht so schnell vergisst: Schon wegen geringer Vergehen will Euch das böse Imperium am Strick baumeln lassen!

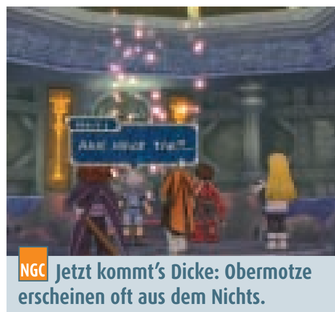


NGC Wohl bekomm's: Nintendo lokalisiert die Texte wie gewohnt vorbildlich und mit lebendigem Sprachschatz.

sen. Welche Manöver das sind, müsst Ihr natürlich selbst herausfinden. Das ist gar nicht so leicht, denn auch die Manöverliste lässt sich arrangieren. Und dabei zählt nicht nur die Auswahl kompatibler Attacken: Wenn Ihr die Liste umstellt, ändern sich auch die Combo-Kombinationen – ganz schön knifflig. Obendrein müsst Ihr die vielen Manöver erstmal erspielen: Neben dem Erfahrungslevel gibt es auch noch den Rang, den die Helden durch Sidequests verbessern. Dieser beeinflusst die Entwicklung Eures Schützlings, nur gründliche Spieler werden mit den besten Manövern belohnt.

Führungswechsel

Dass es viele Geheimnisse gibt, mag man auf den ersten Blick nicht vermuten: "Tales of Symphonia" ist sehr übersichtlich aufgebaut, in den beiden Oberwelten tummeln sich lediglich Monster – alle Gesprächspartner und Schurken leben in Städten oder Farmen, die als Dungeon fungieren. Diese lassen sich in je rund 30 Minuten erkunden, dann habt Ihr hinter alle Türen und in jede Kiste geguckt. Wer geheime Aufträge und Minispiele finden will, wechselt die Führungspersönlichkeit der Party: So vertrauen die Passanten Colotte Geheimnisse an, die sie Lloyd niemals verraten würden – Colotte hilft etwa bei der Suche nach verirrten Kids oder plaudert mit Tieren, die ihre Freunde gar nicht verstehen. Natürlich müsst Ihr nicht jede Stadt mit jedem Helden extra abklappern, experimenteller Wechsel macht das Abenteuer aber einfacher. In den Farmen könnt Ihr nur mit dem raren Speicherstein den Spielstand sichern, deshalb sind die Missionen mitunter ganz schön knifflig – wenn Euch der Obermotz übertrumpft, wiederholt Ihr schon mal die komplette Farm. Wer also dank Sidequests heftigere Geschütze auffahren kann, ist klar im Vorteil. *oe*



NGC Jetzt kommt's Dicke: Obermotze erscheinen oft aus dem Nichts.



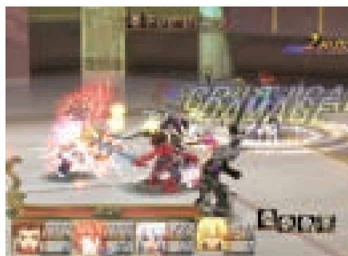
NGC Lass Dich steicheln: Nur Colette kann sich mit Tieren anfreunden.

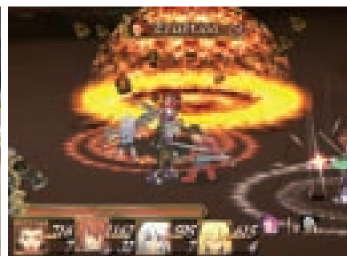
Oliver Ehrle



Endlich mal ein Rollenspiel für die ganze Clique: Mehrspieler-Abenteuer spielen sich gelegentlich etwas holprig, denn wenn ein Kumpan aufs Klo geht oder an der Pizza knabbert, müssen die anderen eine Pause einlegen. Nicht so in "Tales of Symphonia", in dem ein fliegender Wechsel möglich ist: Über den Abend verteilt können Euch sogar verschiedene Freunde begleiten, ein klasse Vorteil im Vergleich zum separaten Mehrspieler-Modus! Und Eure Kumples wollen auch mitspielen, denn aufwändige Special-FX und intuitive Action-Steuerung lassen die Kämpfe locker von der Hand gehen. Dabei kommt der traditionelle, episodenhafte Spielverlauf dem Mehrspieler-Vergnügen zugute. Die einzelnen Raubzüge sind auch mit genauer Kenntnis der Gesamthandlung spannend. Aber auch Solisten werden gefordert: Um die Schalter- und Spiegelrätsel zu lösen sowie versteckte Aufgaben und Minispiele zu finden, müsst Ihr Euch ordentlich anstrengen. Mit massig Running-Gags und Situationskomik kommt der Spaß ebenfalls nicht zu kurz: "Tales of Symphonia" bietet sowohl Rollenspiel-Neulingen als auch Profis optimale Unterhaltung.







NGC In den spektakulären Kämpfen erwarten Euch wuchtige Team-Manöver (links), wüstes Kampfgetümmel (Mitte) und donnernde Zaubersprüche (rechts): Vergesst vor lauter Action nicht, regelmäßig einen Blick auf die Energieanzeigen zu werfen!

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei USK **Preis:** ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- **PS2** keine Umsetzung geplant
- **Xbox** keine Umsetzung geplant
- **NGC** November

Entwickler: Tales Studios, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
- + opulente Präsentation
- + taktisches Teamwork
- + komplexes Combo-System
- + viele Sidequests und Geheimnisse
- + auch für Profis knifflig

Contra
- – gelegentliches Heldentraining nötig

Alternativen:

PS2	**Star Ocean: Till the End of Time** (81%, MAN!AC 11/04)
Xbox	**Sudeki** (85%, MAN!AC 09/04)
NGC	**Final Fantasy Crystal Chronicles** (83%, MAN!AC 04/04)

Tales of Symphonia

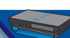
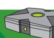
Gamecube

Grafik 86 %
Sound 88 %

87% Spielspaß

Aufwändig inszeniertes Mehrspieler-Abenteuer, das auf liebevolle Details Wert legt.



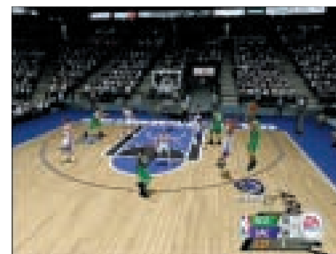
 Playstation 2  Xbox  Gamecube

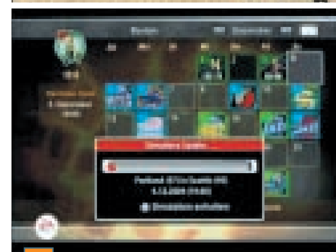


NBA Live 2005



XB Erweiterter Spielspaß: Die Offensiv-Aktionen gehen leichter von der Hand und erlauben auch spektakuläre Aktionen wie diesen Alley-Oop.





NGC 'Dynasty'-Modus: Simuliert jedes Spiel und steigt nach Bedarf ein (oben).

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

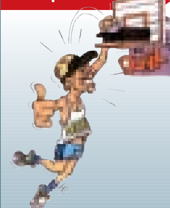
Trotz des zehnjährigen Jubiläumsfestivals "NBA Live 2004" lehnt sich EA nicht zurück und wartet in der elften Ausgabe des Basketballtraums mit diversen Neuerungen auf. Die Freestyle-Steuerung wurde zwar in den Dribbelmöglichkeiten etwas eingeschränkt, doch dafür bietet die neue Freestyle-Air-Steuerung in der Defensive wie Offensive spektakuläre Fertigkeiten.

Slam-Dunk-Festival

Die vielfältigen Modi glänzen mit zahlreichen Innovationen: Erstmals messt Ihr Euch mit den Besten der Besten beim 'West versus East'-Spiel am NBA Allstar-Weekend. Ebenfalls motivierend: der '3 Point-Shootout' sowie das herausragende Slam-Dunk-Contest-Spektakel. Bei Letzterem hämmern die Helden der Lüfte die Kugel mit über hundert Arten in den Korb – wer jedoch kein Feingefühl für Timing entwickelt, wird von der tobenden Masse gnadenlos ausgebuht.

Auch der erweiterte 'Dynasty'-Modus überrascht positiv: Der ganze Spielplan sieht weitaus übersichtlicher aus als beim Vorgänger und es entwickeln sich zähe Draft-Verhandlungen – die Basketballer wissen schließlich, was sie wert sind. Zudem funktioniert die Simulation der NBA-Matches einwandfrei und falls Eure Profis nicht den entscheidenden Vorsprung herausholen, springt Ihr nach jedem Viertel selbst ein. *rf*

Raphael Fiore



I believe I can fly! Der bombastische Slam-Dunk-Contest überzeugt mit erfreulich eingängiger Steuerung und gigantischer Anzahl verschiedener Einstopf-Varianten (leider nicht in einem normalen '5 vs. 5'-Spiel anwendbar). Auch der '3 Punkte'-Wettbewerb motiviert immer wieder für eine schnelle Abzockrunde. Somit macht "NBA Live 2005" schon dank exzellentem Allstar-Weekend mehr Laune als die Vorgänger. Zudem bewegen sich die Korb-Millionäre deutlich flüssiger und das 'Ich-schwebe-übers-Parkett'-Problem fällt kaum noch auf. Ein weiteres Highlight: Der umfassende 'Dynasty'-Modus, in dem Ihr erstmals mit Euren Moneten haushaltet. Den wichtigsten Pluspunkt heimst "NBA Live 2005" beim schnelleren und weitaus spektakuläreren Spielablauf ein. Glücklicherweise rücken Euch dabei die Verteidiger nicht mehr gar so heftig auf die Pelle wie beim Vorgänger – Eure Dribblinghelden verschaffen sich so den nötigen Freiraum zum Korberfolg aus der Halbdistanz. Schließlich überzeugen die effektiven Freestyle-Air-Bewegungen und sorgen für gehörige Dunk-Laune. Damit setzt sich EAs elfte Basketball-Reinkarnation an die '5 vs. 5'-Spitze.

NBA Live 2005

Playstation 2 – 87% Spielspaß – Grafik 85 % – Sound 84 %

Xbox – 87% Spielspaß – Grafik 84 % – Sound 84 %

Gamecube – 87% Spielspaß – Grafik 84 % – Sound 84 %

Dank spielerischem Feintuning und krachendem Slamdunk-Wettbewerb besser als der Vorgänger.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: EA Sports, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ erweiterte Freestyle-Steuerung
+ fantastisches Allstar-Weekend
+ stark verbesserter 'Dynasty'-Modus
+ schnellerer Spielablauf
+ flüssige Animationen

Contra
– rotierende Kamera teils unübersichtlich

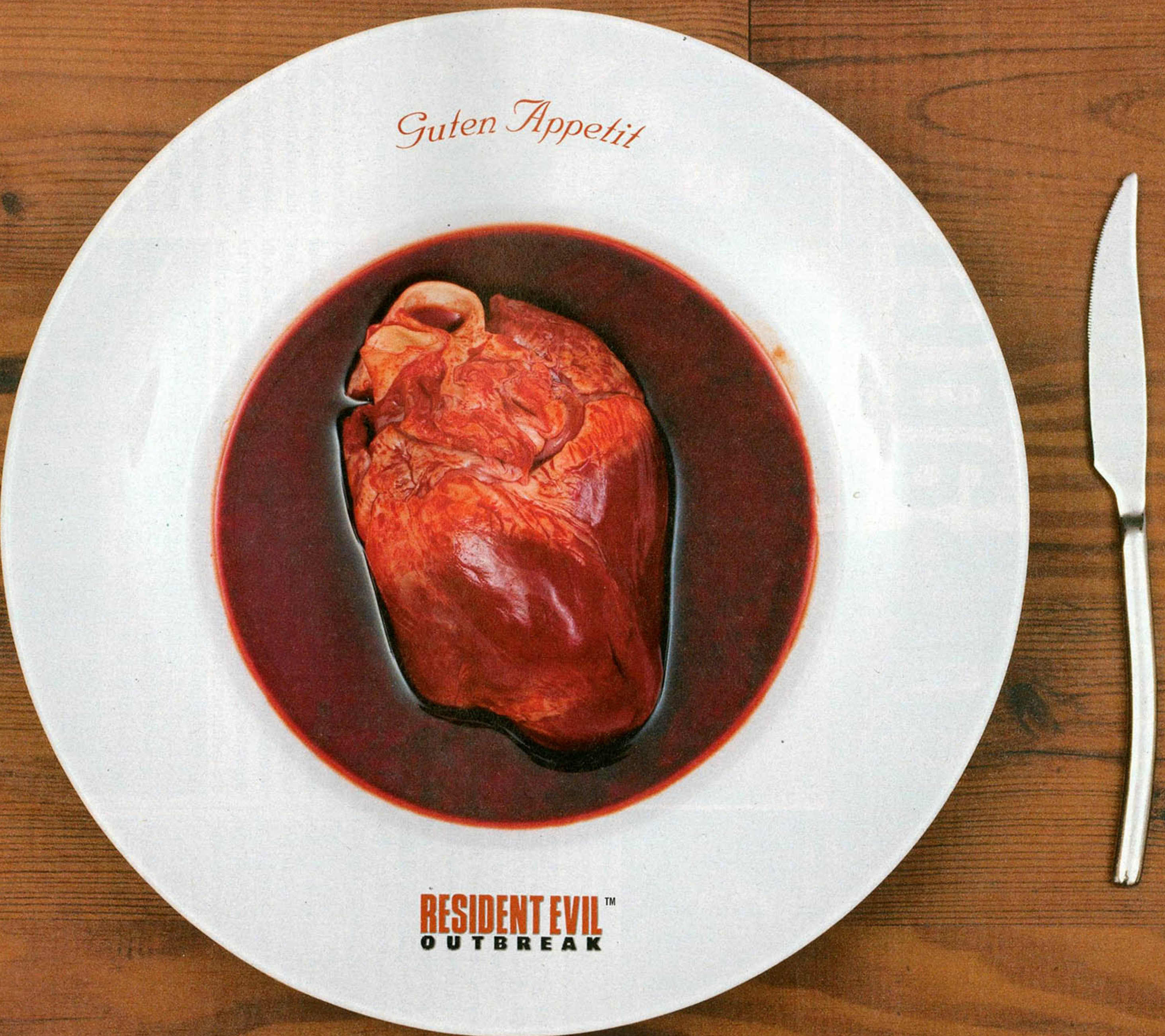
Alternativen:

PS2	**ESPN NBA Basketball** (88%, MAN!AC 01/04)
Xbox	**NBA Inside Drive 2004** (82%, MAN!AC 01/04)
NGC	**NBA 2K3** (86%, MAN!AC 04/03)



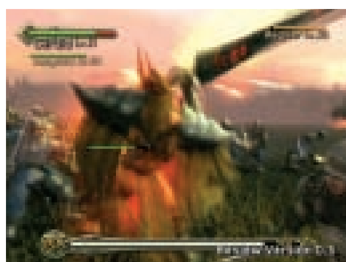
PS2 Dunk dich durch, Junge! Wer fleißig stopfen übt, haut beim Contest solche Dinger rein. Dabei stehen Euch zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten offen – Wahnsinn!

PlayStation.2



CAPCOM

Kingdom Under Fire: The Crusaders

XB Mächtige Helden beherrschen das Schlachtfeld auf beiden Seiten – die Spezialattacken der Anführer entscheiden oft über Sieg oder Niederlage.

Lautes Geschrei, schwitzende Körper, Blut und Eingeweide überall – willkommen auf den Schlachtfeldern von “Kingdom Under Fire”. Zu harten Heavy-Metal-Riffs wird hier gemetzelt, was das Zeug hält. Die Ausgangssituation ist klassisch: Gottesfürchtige Ritter und sadistische Elfen-Amazonen kämpfen vor Fantasy-Kulissen um Land, Macht und Ehre. Je ein heldenhafter Anführer kommandiert die Truppen der Parteien, Ihr schlüpft also entweder in die Rüstung vom guten Gerald oder den Ketten-Bikini der fiesen Lucretia.

Kämpfen und lenken

Als Kommandant habt Ihr zwei Aufgaben, die Euch auf unterschiedliche Weise fordern. Erste Kriegerpflicht: An der Seite Eurer Truppen schwingt Ihr im Getümmel das Schwert und schlagt möglichst vielen Feinden den Schädel ein. Das sieht auf den ersten Blick aus wie Koeis “Dynasty Warriors”, ist aber bei weitem nicht alles. Denn während um Euch herum die Schlacht tobt, müsst Ihr auch noch die einzelnen Einheiten der Armee koordinieren und ihnen Marsch- bzw. Angriffsbefehle erteilen. Wieder Koei, diesmal aber “Kessen”.

Mit dieser Mischung aus Action und Taktik verlassen die koreanischen Entwickler die ausgetretenen Echtzeit-Strategie-Pfade, die sie noch 2001 auf dem PC mit dem ersten “Kingdom Under Fire: A War Of Heroes” betreten haben. Was damals “Warcraft” und Konsorten alt aussehen lassen sollte, erhielt in der Fachpresse nur mäßige Noten.

Damit das auf der Xbox anders wird, lassen die Programmierer die Grafik-Muskeln spielen und zaubern bis zu 150 Figuren gleichzeitig auf den Bildschirm. Trotz der großen Menge an Objekten erkennt Ihr die Kettenglieder an der Ritterrüstung genauso wie die pelzbesetzten Lederklamotten der Orks. Besonders viel Eindruck machen riesige Kampfskorpione, Trolle oder Kavallerie-Einheiten, die im Galopp über das Schlachtfeld preschen.



XB Man spricht deutsch: Sprachausgabe und Bildschirmtexte wurden komplett übersetzt. Wer will, kann aber auch auf englisch spielen.

Überlegt zuschlagen

Doch Zeit zum Staunen bleibt kaum, denn statt den Tanga der Elfenbogenschützin zu bewundern, müsst Ihr ums nackte Überleben kämpfen. Dabei helfen simple Schwertschläge, Kombinations-Angriffe und Spezialattacken, bei denen Eure Offiziere auf Kommando in die Bresche springen und große Lücken in die gegnerischen Reihen schlagen. Ein Block-Button ermöglicht schließlich nicht nur die einfache Abwehr, sondern auch effektive Konter. Wer gut kämpft, füllt sein Punktekonto, das bei Bedarf für Zauberkräfte oder Super-Attacken eingesetzt werden kann. Belohnungen dieser Art gibt’s für besiegte Einheiten genauso wie für Einzelaktionen (z.B. eine besonders gute Parade



XB Flankenangriff: Im Galopp prescht die Kavallerie durch die Reihen der Feinde.



XB Was den Elfen an Stärke fehlt, machen sie durch Magie wieder wett – hier ein Heilzauber im Einsatz.



XB Um komplexe Marschrouten festzulegen, nehmt Ihr die einblendbare Karte zur Hand (links). Hier setzt Ihr Wegpunkte, die Eure Soldaten dann ablaufen (rechts).

David Mohr

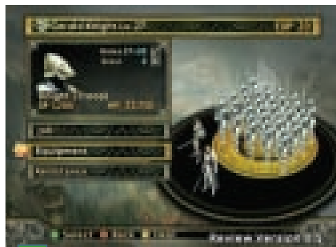


Auf ins Gefecht! Treibender Heavy-Metal Sound untermalt die Ansprache meines Kommandanten, danach stürme ich an der Spitze meiner Schwertkämpfer in den Schildwall der Sado-Maso-Dunkelelfen – so muss Taktik-Action aussehen. Obwohl sich Phantagram ungeniert bei der Koei-Konkurrenz bedient hat, machen die Fantasy-Soldaten einfach eine bessere Figur auf dem Bildschirm. Beeindruckende Massenschlachten ohne jedes Ruckeln, Spezialmanöver mit Sinn und spannende Kampagnen motivieren mich mehr als die 25 immer gleichen "Samurai Warriors". Da macht es auch Spaß, die beiden Extra-Charaktere freizuspielen und die Kämpfe nochmal aus der Perspektive der gegnerischen Partei zu erleben. Aber: Auch "Kingdom Under Fire" hat seine Makel. Oft entscheiden übermächtige Kommandanten mit ihren Zaubersprüchen eine ganze Schlacht, und dank dem fehlenden Quicksave müsst Ihr so lange Passagen wiederholen. Außerdem erschwert die umständliche taktische Steuerung über die Minikarte komplexe Flankenmanöver. Dafür kann ich mich online mit menschlichen Gegnern messen – erbitterte Kämpfe sind vorprogrammiert!

oder den Tod des feindlichen Offiziers). Überhaupt solltet Ihr immer Ausschau nach dem gegnerischen Kommandanten halten, denn sobald der fällt, nimmt seine ganze Truppe Reißaus. Leider sehen die Anführer den gewöhnlichen Kämpfern oft sehr ähnlich, nur selten habt Ihr Glück und seht Euch einem rieigen Troll inmitten von lauter kleinen Grünhäutern gegenüber.
Wer deren Boss zeitig tötet, entgeht so auch dessen Spezialattacken – und die können verheerend sein, wenn der Kommandant über magisches Talent verfügt und zum Beispiel mit Meteoren um sich wirft. Also nicht lange fackeln, sondern schnell den Ober-Ork umhauen und zur Tagesordnung übergehen. Solch eine ökonomische Kampfweise schont die eigenen Soldaten und steigert die Siegeschancen gewaltig, denn oft habt Ihr es mit einer Übermacht zu tun und könnt Euch kräftezehrende Scharmützel gar nicht leisten.

Geschickt kombinieren

Die richtige Taktik ist also gefragt, und hier glänzt "Kingdom Under Fire": 15 unterschiedliche Einheiten pro Seite, von Infanterie über Bogenschützen und Kavallerie bis zu Pionieren und fliegenden Bestien bieten strategisches Potenzial ohne Ende. Sogar Katapulte und Mörser könnt Ihr einsetzen. Zusammenarbeit ist dabei Trumpf, denn nur wer die unterschiedlichen Fähigkeiten seiner Mannschaft geschickt kombiniert, gewinnt. So lockt Ihr beispielsweise mit einer einzelnen Infanterie-Einheit den Gegner aufs offene Feld. Während er näherkommt, nehmen ihn die Bogenschützen unter Feuer. Auf seinem Weg tappt er auch noch in die Fallen unserer Pioniere, den kümmerlichen Rest fegt die Kavallerie in einem Flankenangriff weg.



XB Im Feldlager verwaltet Ihr Eure Truppen und rüstet sie auf.



XB Ab ins Getümmel: Wenn mehrere Einheiten im Nahkampf aufeinanderprallen, verliert Ihr schnell die Übersicht.

Bleibt nur zu hoffen, dass er keine Speerträger dabei hat, die noch schnell eine Phalanx bilden könnten und unsere Reiter aufhalten...
Klingt kompliziert? Keine Panik, denn bis Ihr solch komplexe Manöver ausführen dürft, vergehen erstmal ein paar Missionen, die Euch an die Fähigkeiten der einzelnen Truppenteile heranführen. Zwischen den Einsätzen macht Ihr es Euch im Feldlager bequem, plaudert mit Soldaten und geht bei Bedarf nochmal einzelne Trainingsmissionen durch. Außerdem dürft Ihr hier Eure Armee verwalten, neue Fertigkeiten für Anführer und Truppen kaufen oder den General mit einem neuen Schwert ausstatten. Auch hier ist einiges an Auswahl geboten, je nach Wunsch bildet Ihr zum Beispiel einfache Soldaten zu Rittern, Paladinen oder Lanzenträgern weiter. *dm*



XB Je größer sie sind, desto tiefer fallen sie: Ist der Anführer besiegt, nimmt seine gesamte Einheit Reißaus.

Genre: Taktik-Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		2	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  frei

Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Phantagram, Korea
Hersteller: Deep Silver
Website: www.kuftc.com

Pro
+ beeindruckendes Schlachtengetümmel
+ detaillierte Figuren
+ taktische Vielfalt
+ RPG-ähnliches Einheiten-Tuning

Contra
- oft unübersichtliche Kameraführung
- unhandliche Einheiten-Positionierung

Alternativen:
PS2: Samurai Warriors (79%, MAN!AC 07/04)
Xbox: Samurai Warriors (79%, MAN!AC 10/04)
NGC: Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Kingdom Under Fire: The Crusaders

Xbox
Grafik 79 %
Sound 78 %
82% Spielspaß

Fantasy-Schlachten-Epos mit handfesten Massenkeilereien und jeder Menge Atmosphäre.



SingStar Party

PS2 Falls Ihr das Lied nicht kennt, dürft Ihr bis zu sechs Mal wechseln.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	8		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ✔ Mikrofon
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ✔ EyeToy-Kamera

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Surround
- ○ ProLogic 2
- ○ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Studios, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

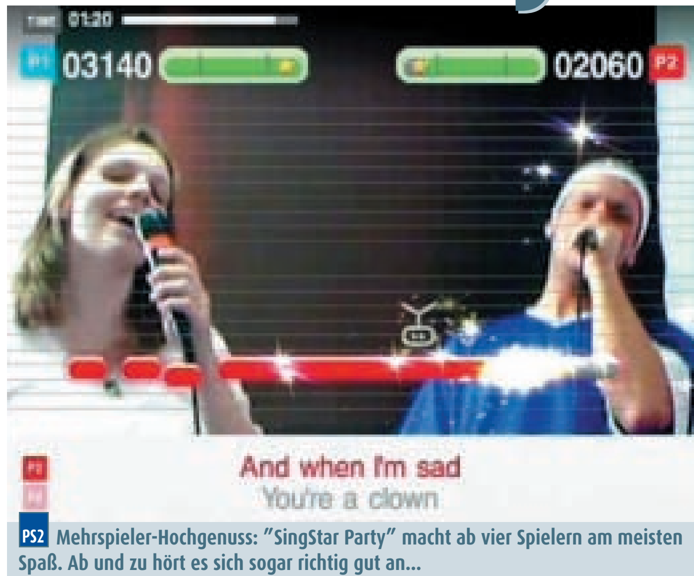
Pro
+ breite Musikauswahl
+ Partykracher schlechthin
+ einwandfreie Mikrofone
+ jeder Tonlagenfehler wird angezeigt

Contra
- Mogel-Summer werden nicht bestraft
- keine motivierende Solo-Karriere

Alternativen:
PS2: Get on da Mic (siehe Tests Seite 126)
Xbox: keine erhältlich
NGC: keine erhältlich

SingStar Party
Playstation 2
Grafik 48 %
Sound 82 %
76 % Spielspaß

Der Name ist Programm: Je mehr Sing-Talente teilnehmen, desto spaßiger wird die bunte Hitparade.



PS2 Mehrspieler-Hochgenuss: "SingStar Party" macht ab vier Spielern am meisten Spaß. Ab und zu hört es sich sogar richtig gut an...

Schnulzensänger, Schreihälse und Partykönige aufgepasst: Sony sucht neue Singstars. Vorzugsweise liebt Ihr Auftritte vor großem Publikum. Denn "SingStar Party" legt das Hauptaugenmerk auf Mehrspieler- beziehungsweise Duett-Modi. Bei Letzterem haucht etwa ein Liebespaar Sonny & Chers Hit "I got you Babe" in die Mikrofone. Für eine Gruppe bis acht Personen eignet sich die Rumreich-Runde: In 'Gib das Mikro weiter'-Teamspielen wechselt Ihr nach ein Paar Zeilen den Gesangs-Spezialisten – damit es nicht immer nach Schema F abläuft, gibt's zwischendurch Solorunden, Duette oder Zufalls-Duelle. Bei der breiten Musikpalette von 30 Songs sollte übrigens jeder etwas für seinen Geschmack finden – die komplette (deutsche) Titelliste findet Ihr im Kasten links.

3, 2, 1 – let's party!

Fans des Vorgängers finden beim eigentlichen Spielprinzip keine Unterschiede: Ihr trällert, schreit oder singt die lyrischen Hit-Ergüsse der Musikstars im Takt mit. Dabei unterstützt Euch eine blaue oder rote Leiste, die das entsprechende Tempo angibt – somit verpasst Ihr keinen Einstieg. Damit Ihr den richtigen Ton trefft, hilft Euch zudem eine Klang-Anzeige – sobald Euer Kehlkopf schief liegt, wird das umgehend angezeigt. Bei Freestyle-Einlagen blenden Profis die Anzeige aus und schalten diese nach Gaffer-Gelächter jederzeit wieder ein. Falls Eure raue Stimme übrigens mit Alicia Keys in puncto Tonhöhe nicht mithält, singt Ihr einfach mit tiefer Stimme dieselbe Tonlage – sehr lobenswert. Nach einigen Proberunden weckt "SingStar Party" den Chart-Stürmer in Euch: Denn wer sich an die interne Spitze singt, darf sich mit einem EyeToy-Foto verewigen. Damit Ihr das Ziel 'Superstar' erreicht, trefft Ihr zielsicher die goldenen EyeToy-Töne (ohne Kamera leuchten die Bonuspunkte-Noten auf).
Wie erwähnt ist "SingStar Party" mit der EyeToy-Kamera kompatibel. Seid Ihr also den Originalvideos überdrüssig, performt Ihr stilecht als neuer Wohnzimmer-Superstar. Für einen witzigen Videoschnitt sorgt das Einschalten von Effekten: Euer Konterfei wird dabei gespiegelt oder mit kunterbunten Farben umhüllt. *rf*

▪ ▪ ▪ Starparade ▪ ▪ ▪
Die deutsche "SingStar Party"-Songliste

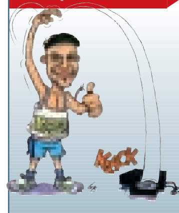
Hinweis: Alle rot markierten Titel gibt's nur in der deutschen Version!

- **Alicia Keys:** "Fallin'"
- **Ashford & Simpson:** "Solid"
- **Bananarama:** "Venus"
- **Bill Withers:** "Ain't no Sunshine"
- **Bob Marley:** "No Woman no Cry"
- **Buggles:** "Video killed the Radio Star"
- **Culture Club:** "Do you really want to hurt me"
- **Cyndi Lauper:** "Girls wanna have Fun"
- **David Lee Roth:** "Just a Gigolo"
- **Destiny's Child:** "Survivor"
- **Dieter Thomas Kuhn:** "Und es war Sommer"
- **Dido:** "White Flag"
- **Duran Duran:** "Hungry like the Wolf"
- **Elton John & Kiki Dee:** "Don't go breaking..."
- **Elvis:** "Way down"
- **George Michael:** "Faith"
- **Jamiroquai:** "Cosmic Girl"
- **Klaus Lage:** "1000 und 1 Nacht"
- **Kylie Minogue:** "I should be so Lucky"
- **Little Richard:** "Tutti Frutti"
- **Maroon5:** "This Love"
- **New Model Army:** "51st State"
- **Pink:** "Just like a Pill"
- **Rio Reiser:** "König von Deutschland"
- **Sonny & Cher:** "I got you Babe"
- **Spandau Ballet:** "Gold"
- **Spice Girls:** "Who do you think you are"
- **Spider Murphy Gang:** "Skandal"
- **The Foundations:** "Build me up Buttercup"
- **The Police:** "Every Breath you take"



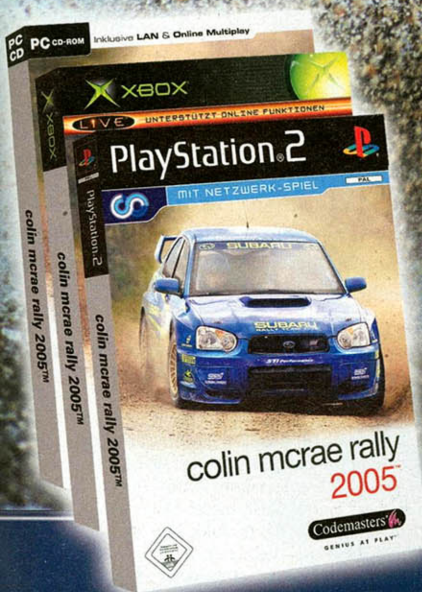
PS2 Bei 'Pass the Mic' wechselt Ihr blitzschnell das Mikrofon. Auch beim effektvollen Battle gilt: Töne treffen. Da guckst Du (von oben nach unten)!

Raphael Fiore



Partyknüller, aber alleine nur Pausenfüller: "SingStar Party" erfüllt auf jeden Fall den Anspruch, eine laue Fete anzukurbeln. Denn bei der Songauswahl findet (fast) jeder einen passenden Titel – nur Rapper gehen diesmal leer aus. Ebenfalls lobenswert: Künstler, die sich im Gesang verbessern wollen, schaffen dies mit "SingStar Party" tatsächlich. Denn die anspruchsvolle Klang-Anzeige zeigt jeden falschen Ton exakt an und die Taktleiste verwirrt Euch nicht mit schrägen Tempo-Wechsel (vergleiche "Get on da Mic"). Auch die tadellosen Mikrofone überzeugen. Trotzdem bin ich nicht vollkommen begeistert: Leidige Summ-Mogeleien werden technisch nicht erkannt und Solospieler vermissen eine motivierende Karriere-Variante. Trotzdem: der Budenzauber-Spaß schlechthin!

colin mcrae rally 2005™ kommt. aber gewaltig.



Anklicken & abräumen: 1 DELL High-Performance PC!
Nur im Internet – klick auf
http://www.codemasters.de/colinmcrae2005/man
und gewinne die Hammer-Maschine!*

















Colin McRae Rally 2005 – komplett neu aufgebaut an den Start!

Meistere lokale Rallye-Events und entscheide selbst, in welcher Klasse du dich für die WM qualifizierst. Deine Gegner? Per Online-Gaming bis zu 8 Spieler weltweit. Die Extras? Neues Highend-Schadensmodell (Lackkratzer, feine Dellen), Benommenheits-Feature nach Hammer-Crashs, erstmals deutsche Pisten und, und, und. Nervös? Du hast allen Grund dazu…

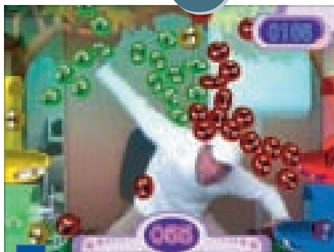
www.codemasters.de

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™





Sega Superstars


PS2 Das lustige Puyo-Schupfen fordert eine besonders exakte Kalibrierung.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: nierig bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — **Preis:** ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- ✔ EyeToy

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega/Atari
Website: www.atari.de

Pro
- feine Einbindung der Firmen-Marken
- erstmals "Samba de Amigo" auf PS2
- abwechslungsreiche Aufgaben
- Chao-Garten als Zusatzmotivation

Contra
- einige Minispiele ziemlich unoriginell
- teils Handhabung zu kompliziert

Alternativen:

PS2	EyeToy: Play (85%, MAN!AC (09/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

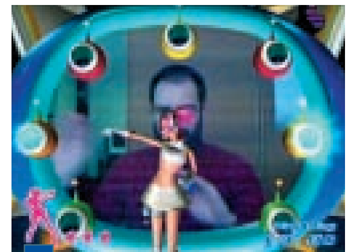
Sega Superstars

Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 70 %
81 % Spielspaß

Stilvoll präsentierte Minispielsammlung mit vielen Stärken und nur wenig Schwächen.


PS2 Fast so gut wie im Dreamcast-Original: Statt mit Rasseln wackelt Ihr im PS2-"Samba de Amigo" eben mit den Händen.


PS2 Sonic darf wie gewohnt mit Turbo-Tempo antreten.


PS2 Coole Vortänzerin: Ulala swingt auch in den "Superstars" vorzüglich.

Sony rüstet zur zweiten Runde, Konamis "U-Move" verfehlt das Ziel (siehe Test auf Seite 119), sogar THQ und Buena Vista bringen eigene Beiträge an den Start – die Rede ist von der Flut an "EyeToy"-Minispiel-Sammlungen. Auch Sega will nicht fehlen, die "Superstars" führen dabei ein gewichtiges Argument ins Feld: Statt anonyme Cartoon-Figuren auf den Bildschirm zu zaubern, tretet Ihr zu "EyeToy"-Fassungen diverser Firmen-Klassiker und -Highlights an – teils erwarten Euch nahezu 1:1-Umsetzungen der Vorbilder, mitunter dienen die Elemente als Aufhänger für frische Ideen.

In zwölf Minispielen versucht Ihr auf mehreren Schwierigkeitsgraden Euer Bestes: "House of the Dead" (prügelt Zombies vom Bildschirm), "Virtua Striker" (köpft Fußbälle auf Ziele) und "Virtua Fighter" (duelliert Euch mit Akira & Co.) erinnern nicht wenig an artverwandte Disziplinen bei Sonys Urvater "EyeToy: Play". "Crazy Taxi" wiederum setzt als einziges Format auf das eingebaute Kamera-Mikrofon: Macht durch möglichst große Faxen und lautes Gebrülle den Chauffeur auf Euch aufmerksam – keine Aufgabe für die stille Nacht.

Handarbeit hat goldenen Boden

Während das Dirigieren von "Sonic" im rasenden Lauf durch einen Glastunnel mittels Handzeichen bzw. "Billy Hatcher" beim Eierrollen recht locker vonstatten geht, erfordern "Nights" (fliegt durch schwebende Ringe) und "Super Monkey Ball" (kugelt über herumliegende Bananen) Feingefühl: Ihr seht Euch oben in einem kleinen Fenster eingeblendet und beeinflusst mit der Stellung Eurer Hände Neigung und Tempo.

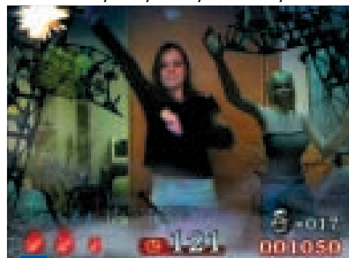
In "ChuChu Rocket" kontrolliert Ihr Falltüren, um Mäuse zu retten bzw. Katzen in den Abgrund zu stürzen, bei "Super Puyo Pop" müsst Ihr mit vollem Körpereinsatz die Glubschknubbel in farblich passende Töpfe leiten. "Space Channel 5" und "Samba de Amigo" schließlich orientieren sich eng an den Namensgebern: Per Handwedelei im richtigen Moment führt Ihr Tanzbewegungen respektive Maracca-Gerassel aus.

Bei jedem Spiel verdient Ihr Goldringe, die Ihr wiederum im Chao-Garten einsetzt: Dort dürft Ihr ein knuffiges Schmusetierchen nicht nur streicheln und herzen, sondern ihm vom gewonnenen Kapital Nahrung und Spielzeug kaufen. *us*

Ulrich Steppberger



Im Dutzend spaßiger: Sega setzt konsequent auf die Qualität der hauseigenen Bibliothek – so mancher simple Reaktionstest macht eben noch mehr Spaß, wenn er grafisch ansehnlich mit populären Firmenhelden garniert wird. Wenig überraschend fallen nicht alle Disziplinen überwältigend aus: Speziell "Virtua Striker" geriet schlichtweg öde, "Nights" und "Super Monkey Ball" werden trotz starker Grundidee durch die pingelige Handhabung leicht zu Frustfallen. Dafür reißen speziell die Tanzkracher wie "Space Channel 5" oder "Samba de Amigo" (daraus macht Sony schon mal ein eigenes "EyeToy"-Spiel) wieder einiges raus, zumal auch der putzige Chao-Garten als nettes Gimmick dazu kommt. Innovationspreise gibt's keine, doch "Sega Superstars" lohnt sich.







PS2 Die ganze Bandbreite: "House of the Dead" (links) ist eine dreiste "Play"-Kopie, während "Virtua Fighter 2" das Sony-Vorbild geschickt verfeinert. "Nights" (Mitte) wiederum krankt an seiner arg komplexen Steuerung.

Spyro: A Hero's Tail

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler – Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Spyro: A Hero's Tail

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	71 %	63 %	75 %
Xbox	70 %	63 %	75 %
Gamecube	70 %	63 %	75 %

Ordentlicher 3D-Hüpfer mit kniffligen Sprungeinlagen, aber kaum neuen Ideen.


PS2 Es scheint, als würden die Entwickler von Eurocom halluzinogenen Drogen nicht abgeneigt sein: Knallbunte Farben zieren große Teile des Levels.



PS2 Spyros Feuer erzeugt Schmerzen und hübsche Lichteffekte (unten).

Ein bösartiger Drache namens 'Rot' hat die Welt des kleinen Feuerspuckers Spyro und seiner Freunde mit dunklen Edelsteinen verseucht. Da diese der idyllischen Natur das Leben aussaugen, muss Spyro schnell handeln, um den Welteroberungsplan des finsteren Schurken zu vereiteln.
Nachdem Euch ein tollpatschiger Professor mit den Steuerungsgrundlagen vertraut gemacht hat, erkundet Ihr mit Spyro die kunterbunte Welt. Wie immer bei seinen Abenteuern begleitet ihn auch diesmal die tapfere Libelle Sparx. Ihre aktuelle Farbe zeigt Euch den Gesundheitszustand des Drachen: Glitzert sie in sonnigem Gelb, ist Spyro putzmunter. Ändert sie nach einigen gegnerischen Treffern die Farbe in grün oder verschwindet ganz, ist Vorsicht geboten.
Da die meisten Feinde jedoch eher harmloser Natur sind, geht von den Sprungpassagen über bodenlose Abgründe oder Treibsand größere Gefahr aus.

Helden im Fünferpack

Auf Eurer Suche nach Energiekristallen und Dracheneiern dürft Ihr immer wieder auf die Hilfe anderer tierischer Zeitgenossen zählen: Neben Ballerabschnitten mit Libelle Sparx und Pinguin Sgt. Bird, schlüpft Ihr in die Rollen von Maulwurf Blink und Gepard Hunter. Habt Ihr in einem der Drachenreiche alle dunklen Energiesteine zerstört, stellt sich der erzürnte Zwischenboss in den Weg. Hier zeigt sich, was ein richtiger Drache ist: Mit Feuerstoß und Hornangriff rückt Ihr dem Fiesling auf den Pelz.
Um Schalter umlegen und Kisten öffnen zu können, lernt Ihr im Laufe des Spiels Techniken wie Blitzatem oder Stampf-Angriff. Neue Abschnitte erschließen sich entweder durch zusätzliche akrobatische Fähigkeiten oder "Super Mario Sunshine"-ähnlich nach Beseitigung der umweltverschmutzenden Kristalle. *ms*

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Eurocom, England
Hersteller: Vivendi Universal Games
Website: www.vugames.com

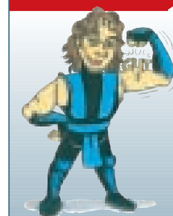
Pro
+ sehr abwechslungsreich
+ quietschbunter Comic-Look
+ faire Speicherpunkte

Contra
- Sucherei mitunter nervig
- Gegner-KI gleich null
- kaum neue Ideen

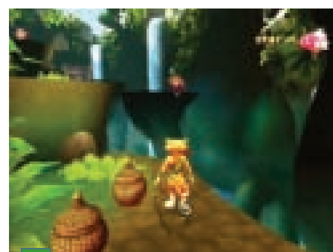
Alternativen:

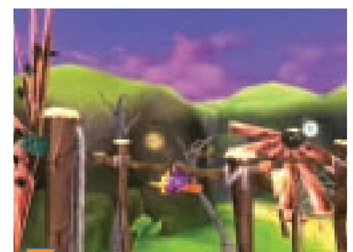
PS2	Kao das Känguru: Runde 2 (Test auf Seite 120)
Xbox	Kao das Känguru: Runde 2 (Test auf Seite 120)
NGC	Kao das Känguru: Runde 2 (Test auf Seite 120)

Matthias Schmid



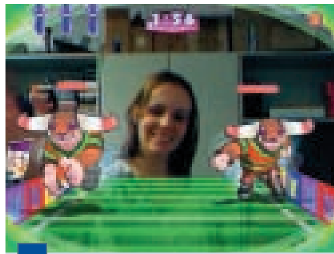
Spyro schlägt zurück: Nach der enttäuschenden "Enter the Dragonfly"-Episode (69% in Ausgabe 01/03) hüpft das knuddelige Urzeit-Reptil wieder in höhere Spielspaß-Regionen. Dank leuchtenden Farben und klasse animiertem Drachenfeuer präsentiert sich "A Hero's Tail" in Gute-Laune-Optik. Die frei drehbare Kamera setzt Euren Helden zudem meist tadellos ins Bild. Während aufgrund spärlich vorhandener KI die Kämpfe mit Standardgegnern sehr simpel ausfallen, fordert Euch das verwinkelte Leveldesign deutlich mehr: Eine Kennzeichnung wichtiger Punkte auf der Karte hätte hier unnötiges Suchen erspart. Durch die vier zusätzlichen Charaktere ist für unterhaltsame Abwechslung gesorgt: Vor allem Maulwurf Blink und Gepard Hunter bringen Kurzweil ins Spiel.


XB Großkatze Hunter bekämpft seine Gegner mit Pfeil und Bogen.


NGC Mit einem gekonnten Schwung überwindet Spyro die Windmühlen.

U-Move Super Sports


PS2 Der Fußballflipper neigt sehr zur Unübersichtlichkeit.

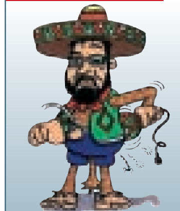

PS2 Das Rugby-Minispiel geriet simpel, aber durchaus spaßig.


PS2 Beim Einsatz als EyeToy-Jockey ist ein Schuss Taktik gefragt.

Konami eröffnet die vorweihnachtliche Flut der EyeToy-Minispiel-Sammlungen mit "U-Move Super Sports": In 15 verschiedenen Disziplinen betätigt Ihr Euch mit Hilfe von Sonys USB-Kamera als Sportler und rangelt alleine oder mit Freunden um den High Score. Passend für deutsche Lande bekommt König Fußball mit zehn Übungen den Löwenanteil verpasst, bei denen Ihr unter verschiedenen Bedingungen u.a. dribbelt, köpft oder als Torwart agiert. Rugby, Golf, Baseball, Curling und Pferderennen füllen das restliche Feld auf und verlangen z.B. flottes Wedeln oder gutes Timing.

Wer ohne Wertungsdruck agieren will, findet unter dem 'Kunststudio'-Menüpunkt eine Hand voll Gimmicks wie Kaleidoskop und Schieberätsel, klopft Maulwürfen eins auf die Rübe oder dirigiert einen Hausmeister beim Rasenmähen. *us*

Ulrich Steppberger



Besonders angestrengt hat sich Konami nicht gerade: Hinter "U-Move" verbirgt sich ein mittelprächtiger Abklatsch von Sonys "Play"-Debüt, das zwar vordergründig mit putzig-bunter Randoptik gefällt, aber ansonsten konsequent jeglichen Ideenreichtum vermeidet. Einige Disziplinen lassen einen gewissen Grundcharme erahnen, andere dagegen erweisen sich allein vom Konzept her als Schnarcher. Dass zudem z.B. das Kopfballspiel gleich mehrfach mit geringfügigen Variationen verwurstet wird, ist fast schon dreist. Ein Auftritt bekannter Konami-Marken wie beim kommenden Sega-Konkurrenten wurde wohl nicht grundlos weggelassen. Dank günstigem Preis und soliden Extras geht "U-Move" immerhin als Zeitüberbrücker bis "EyeToy: Play 2" in Ordnung.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierig: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, ✓ EyeToy
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	EyeToy: Play 2 (Test auf Seite 118)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 43 %
Sound 62 %
60 % Spielspaß

Uninspirierter "EyeToy: Play"-Abklatsch, der mit frischen Ideen und Feintuning geizt.

Kao Das Känguru: Runde 2

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig

Spieler Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–

USK-Rating  Preis: ca. 35 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

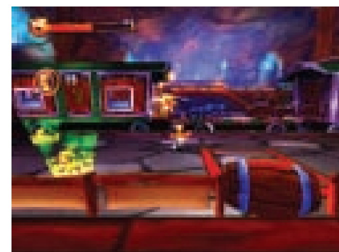
Kao das Känguru: Runde 2

Playstation 2: Grafik 70 %, Sound 65 % – 80 % Spielspaß
Xbox: Grafik 68 %, Sound 65 % – 80 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 69 %, Sound 65 % – 80 % Spielspaß

Technisch unspektakulärer, aber spielerisch tadelloser Hüpfer mit symphatischem Hauptcharakter.



PS2 Bei einigen Abschnitten benötigt Ihr die Hilfe dieses Federviehs. Trotz Doppelsprung-Fähigkeit kann Kao solche Sprungpassagen allein nicht bewältigen.



XB Vor dem Bossfight (oben), bringt sich Kao beim Seilspringen in Form.

Mit Kao dem Känguru kehrt ein fast schon vergessener Hüpfer der Dreamcast-Ära zurück. Das wehrhafte Beuteltier stammt jedoch nicht wie man vermuten könnte aus dem sonnigen Australien, sondern aus den Entwickler-Studios der in Polen beheimateten Software-Schmiede Tate Interactive.
Da ein hinterhältiger Jäger hilflose Tiere entführt, schnürt Kao die Boxhandschuhe und macht sich auf, dem Schurken das Handwerk zu legen. Dabei kann der schlappohrige Held natürlich auf die Hilfe seiner tierischen Freunde zählen: Biber, Pelikan oder Glühwürmchen unterstützen Euch mit Rat und Tat. Eure gefährliche Reise führt genretypisch durch idyllische Wälder und Berge, glühend heiße Lava-Höhlen und fallengespickte Tempel.

Alleskönner

Um sich seines Fells zu erwehren, benutzt Kao zahlreiche Fähigkeiten. Ihr boxt Känguru-typisch mit den Fäusten oder verteilt Hiebe via Wirbel-Angriff, Stampfattacke und Bumerangs runden die Palette ab. Dank Doppelsprung und Helm mit Flügeln erklimmt Ihr auch höher gelegene Abschnitte. Sammelt Ihr zudem fleißig Münzen, Edelsteine und Sterne, eröffnen sich neue Levels und Fähigkeiten. Neben Sprungeinlagen und Bosskämpfen sorgen u.a. eine Floßfahrt, ein Tauchgang und kleine Rätseleinlagen für Abwechslung. Zudem beweist Ihr Euer Geschick in diversen Minispielen: Baumstamm-Wettfällen und Heißluftballon-Abschießen stehen dafür parat. *ms*

Matthias Schmid


Liebe auf den ersten Blick: Wenn auch Grafik und Abwechslungsreichtum nicht mit Genre-Größen wie "Ratchet & Clank 3" oder "Sly 2" mithalten können, hat mich das niedliche Beuteltier sofort in seinen Bann gezogen. Grund dafür ist neben dem symphatischen Hauptcharakter mit seinen putzigen Animationen das gelungene Spielprinzip. Die polnischen Entwickler verzichteten bewusst auf Ballereien oder Schleichabschnitte – stattdessen dominieren traditionelle Hüpfeinlagen. Dank punktgenauer Steuerung und frei drehbarer Kamera seid Ihr stets Herr der Lage. Auch wenn im letzten Level die Bildrate etwas in die Knie geht und Kaos Reise insgesamt etwas kurz ausgefallen ist, erhalten Jump'n'Run-Fans mit "Kao 2" ein gelungenes Hüpfspiel alter Schule.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Tate Interactive, Polen
Hersteller: Jowood
Website: www.kaothekangaroo.com

Pro
+ putziger Hauptcharakter
+ schön gestaltete Welt
+ faire Rücksetzpunkte
+ abwechslungsreiche Levels

Contra
- für Hüpfspiel-Profis wenig fordernd
- technisch nur Mittelmaß

Alternativen:
PS2: Ty 2: Die Bumerang-Bande (Test auf Seite 132)
Xbox: Ty 2: Die Bumerang-Bande (Test auf Seite 132)
NGC: Ty 2: Die Bumerang-Bande (Test auf Seite 132)



NGC Der Snowboard-Level erinnert an Sonics rasante Abfahrt in seinem ersten Dreamcast-Abenteuer. Ihr überwindet klaffende Abgründe und sammelt fleißig Münzen.

Future Tactics The Uprising



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	2	-

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 35 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

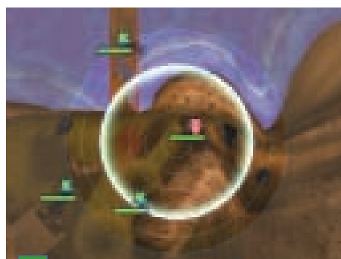
Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Future Tactics: The Uprising

	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	73 %	68 %	76 %
Xbox	71 %	68 %	77 %
Gamecube	73 %	68 %	76 %

Unkomplizierter Mix aus Action und Strategie, der vielfältige Angriffsvarianten ermöglicht.

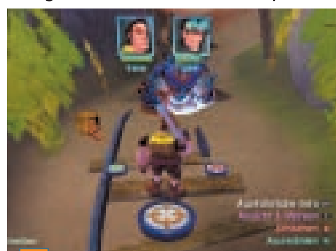

PS2 Schleicht vorbei: Erst bei Blickkontakt greifen die Aliens an.


XB Ideal für den Überraschungsangriff: Der ballistische Granatwerfer zielt nicht mit Fadenkreuz, sondern per Radar – versucht gleich mehrere Aliens zu treffen!

Nach den Team-17-Würmern (MAN!AC 11/04) treten die Endzeit-Kämpfer von "Future Tactics" zum rundenbasierten Action-Duell an. Krieger Low, seine Familie und weitere Gefährten erwehren sich in 19 Missionen grimmiger Aliens, die unsere Erde besetzt haben. Bis zu fünf Helden stehen pro Einsatz unter Eurem Kommando: Ihr bewegt sie innerhalb eines Aktionsradius und verpasst den Monstern eine Breitseite mit Shotgun, Sturmgewehr oder Granatwerfer. Die Helden haben aber auch noch einige Tricks auf Lager. Der Vater kann etwa mit weit entfernten Feinden die Position wechseln und mit gezielten Schüssen auf Dynamitkisten lassen sich explosive Kettenreaktionen auslösen – wer etwa mit einem Schuss mehrere Feinde vertreibt, enthüllt neue Optionen.

Lasst es krachen!

Die Arenen wie Autobahnbrücke und Staudamm sind komplett zerstörbar: Jeder Einschlag hinterlässt einen Krater, nach geschickten Schüssen purzeln Felsen oder Autos Abhänge runter. So könnt Ihr Eure Feinde ohne Sichtkontakt überrollen oder gleich drei Aliens auf einmal begraben. Solche Kniffe sind überlebenswichtig: Je nach Level rücken die Monster unbegrenzt nach oder rennen mit Sprengsätzen auf dem Rücken todesmutig in Eure Arme. Vielfältige Missionsziele sorgen für Abwechslung: Im Kreuzfeuer beschützt Ihr den Sprengmeister, müsst einen Fluchtpunkt erreichen oder eine Stellung der Aliens erobern. Zum Glück lernen Eure Schützlinge im Laufe des Abenteuers dazu. Gesammelte Upgrades verbessern Durchschlagskraft, Zielgenauigkeit und Mobilität Eurer Einheit. Neben dem Story-Modus spielt Ihr Training sowie Einzelmatches gegen die CPU oder einen Freund. Xbox-Zocker dürfen außerdem online gegeneinander antreten. Ansonsten unterscheiden sich die Versionen kaum. *oe*


NGC Überlistet Euren Kontrahenten im Mehrspieler-Modus 'Schlachtfeld'.

Oliver Ehrle



Strategie für Action-Fans: Neu ist die Idee zwar nicht, aber der Mix aus Action und Strategie spielt sich intuitiver und unkomplizierter als das "Worms"-Vorbild – einleitendes Studium der Waffen und deren Handhabung ist nicht nötig, Ihr legt sofort mit hinterlistigen Manövern los. Die zerstörbaren Levels bergen dank 'Purzelphysik' einige Überraschungen und ermöglichen Kniffe, die Ihr erst bei mehrfachem Besuch auslotet. Deshalb sind die Missionen auch beim wiederholten Durchspielen spannend. Die lernfähigen Helden und ihre Talente lassen Euch außerdem Freiraum für vielfältige Taktiken: Ihr könnt offensiv stürmen oder schleichen und einen Hinterhalt arrangieren. Grafisch und akustisch ist "Future Tactics" ansprechend, aber nicht gerade spektakulär.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Zed Two, UK
Hersteller: JoWood
Website: www.futuretactics.com

Pro
- taktisch vielfältige Missionen
- 19 komplett zerstörbare Levels
- intuitive Steuerung
- günstiger Preis

Contra
- stellenweise seichte KI
- gelegentlich hakelt die Kamera

Alternativen:

PS2	Worms Forts unter Belagerung (73%, MAN!AC 11/04)
Xbox	Worms Forts unter Belagerung (75%, MAN!AC 11/04)
NGC	keine erhältlich



PS2 Stürmt zum roten Pfeil: In den vielen Kuhlen und hinter Trümmern warten einige Aliens, weitere Verstärkung wird am Ende der Runde in die Arena gebeamt!



Playstation 2 Xbox



Mortal Kombat Deception



XB In manchen Stages könnt Ihr zusätzliche Waffen ergreifen: Mit schwerem Gerät holt "MK"-Veteran Sub-Zero trotz Pfeil in der Brust zum Todesschlag aus.



XB Berechtigte Höhenangst: Während des Kampfes stürzt die Kampfarena in sich zusammen. Steht Ihr zu nahe am Rande, kann dies tödlich enden (oben).

Eine Legende kehrt zurück: Knapp zwei Jahre nach ihrem umjubelten ersten Next-Generation-Auftritt treten Midways Vorzeigekämpfer erneut zum 'Mortal Kombat' an. Galt es im Vorgänger die Allianz der Magier Shang Tsung und Quan Chi zu zerschlagen, ist die Bedrohung diesmal noch schlimmerer Natur. Das packende Renderintro bringt Euch die Problematik näher: Ein erwachter Dämon erschüttert die Existenz der verschiedenen Reiche in ihren Grundfesten. Selbst Donnergott Raiden, der sich in zahlreichen Auseinandersetzungen als wachsamer Beschützer erwiesen hat, scheint machtlos. Erneut liegt das Schicksal der Welt in Euren Händen.

Rückkehrer und Neulinge

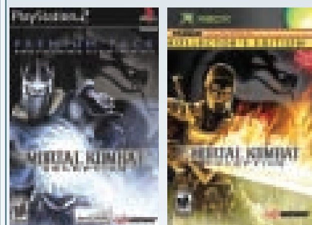
Zur Beseitigung des Problems stehen wie in "Deadly Alliance" verschiedene Varianten zur Verfügung. Im klassischen Arcade-Modus verkloppt Ihr Gegner um Gegner in wechselnder Reihenfolge in unterschiedlichen, teilweise interaktiven Stages. Am Ende wartet der unvermeidliche Showdown mit dem furchterregenden Boss. Zunächst stehen Euch zwölf Kämpfer zur Verfügung, ein weiteres Dutzend wartet darauf, freigeschaltet zu werden. Neben Größen wie Scorpion, Sub-Zero oder Raiden treten lang vermisste Fighter oder noch nie gesehene Recken an. Baraka, Kabal, Ermac oder Nightwolf kommen so zu ihrem ersten Auftritt in hochaufgelöstem 3D-Gewand. Noob Saibot und Smoke lassen Nostalgiker mit der Zunge schnalzen. Söldner Dairou, Lederbraut Kira oder Schattengestalt Havik feiern dagegen ihren Einstand. Serientypisch verfügen sämtliche Charaktere über mehrere Special-Moves, mit denen Ihr Euren Gegnern besonders effektiv einheizt. Einfache Tastenkombinationen lassen so Feuerbälle durch die Luft fliegen oder Blitze regnen. Wie im Vorgänger



PS2 Hervorragende Polygonmodelle unterstreichen die weiblichen Reize.

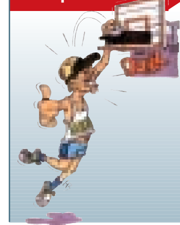
Import-Boni

Die Zeiten ändern sich: Sowohl Xbox- als auch PS2-Version sind in Deutschland ungeschnitten erhältlich – 'Fatalities' und Blutfontänen inklusive.
Auf die in USA erhältlichen Sammler-Editionen müssen deutsche Fans aber weiterhin verzichten. Denn auf der Zusatz-DVD befindet sich die Arcade-Version des hierzulande beschlagnahmten ersten Teils der Serie. Des Weiteren eine ausführliche "MK"-Historie sowie kleine Filmschnipsel und Interviews, die Ausschnitte der ersten drei Episoden beinhalten.



Import only: PS2-'Premium Pack' und Xbox-'Kollector's Edition'.

Raphael Fiore

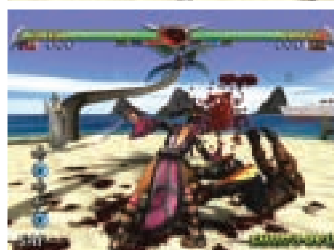


Tagesgericht: Schnitzel, blutig. Dabei orientieren sich die düsteren Szenarien wohltuend am ursprünglichen "Mortal Kombat" – freut Euch auf den Brücken-Showdown! Auch die zahlreichen Stage-Fatalities (ich liebe den gefräßigen Drachen) und die 'Wenn-ich-schon-sterbe-dann-auf-meine-Art'-Harakiris spornen zusätzlich an. Diese abartig blutigen Gore-Effekte übertünchen jedoch keineswegs ein dünnes Spielprinzip. Denn obwohl "MKD" kämpferisch nicht an "Soul Calibur 2" herankommt, überzeugt die 'Spritz, roter Saft, spritz!'-Fehde mit motivierendem Kampfsystem (nur teils hölzerne Animationen stören Grafik-Pedanten). Selten gab es zudem derart spaßige Minispiele: Namentlich "Puzzle Kombat" überzeugt Knobel-Fans mit Spielspaß pur – kauft's Euch!



PS2 Während Eurer langen Reise erlernt Ihr die Kampfkünste verschiedener Fighter. Li Mei begeht den Fehler, mir ihre besten Tricks zu zeigen. Sie wird es bereuen!





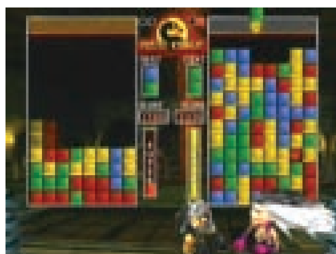
XB Was für 'ne Sauerei: Stellt Ihr den Gore-Faktor hoch, gibt's ein Blutbad.

verfügt jeder Charakter über drei verschiedene Kampfstile, die sich durch unterschiedliche Combos oder die Verwendung einer Waffe auszeichnen. Per Schultertaste schaltet Ihr bequem zwischen diesen hin und her. Sogar 'Style Branching Combos', die mehrere Kampfkünste in sich vereinigen, sind so möglich. Doch "Mortal Kombat" wäre nicht "Mortal Kombat", wenn Ihr nicht am Ende jedes Kampfes auf das Kommando 'Finish Him/Her' hin die Tötung Eures Kontrahenten zelebrieren könntet. Die pro Charakter zwei 'Fatalities' umfassende Palette erstreckt sich von der Abtrennung der Gliedmaßen bis zum Verspeisen des Gegners und endet meist in einer losen Ansammlung von Körperteilen sowie jeder Menge Blut auf dem Arenaboden. Zusätzlich bieten einige Stages besonders qualvolle Todesarten, die auf ihre Entdeckung warten. Neu ist die Möglichkeit eines 'Harakiri': Drückt Ihr nach verlorenem Kampf flugs einige Buttons, nimmt sich Euer Kämpfer in spektakulärer Weise das Leben.

Lebensaufgabe

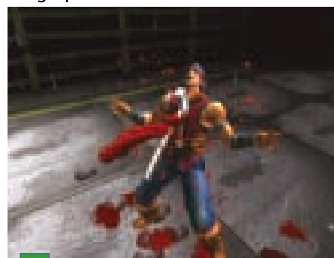
Im komplett überarbeiteten 'Eroberungs'-Modus erlebt Ihr die Odyssee des Neulings Shujinko. Als heranwachsender Knabe erfährt er durch einen Boten der 'Elder Gods', dass es sein Schicksal sei, die Welt vor einer großen Bedrohung zu retten. Er muss fortan ruhelos die sechs Reiche durchforschen, stets auf der Suche nach verschollenen Artefakten und neuen Herausforderern. Im Laufe dieser Reise besucht Ihr die verschiedenen 'Realms' und trefft dabei auf zahlreiche Charaktere des "MK"-Universums. Diese geben Euch kleinere Aufträge oder weisen Euch in ihre Kampfkünste ein. Manche warten aber nur darauf, Euch herauszufordern, um im Duell ihre Stärke zu beweisen. Diese Strapazen gehen nicht spurlos an Shujinko vorüber: Euer Charakter altert im Laufe des Spiels und wird so vom abenteuerlustigen Jüngling zum weisen Martial-Arts-Meister.

Für zusätzliche Abwechslung ist ebenfalls gesorgt: Online-Zocker können sich erstmals mit blutrünstigen Kämpfern aus der ganzen Welt messen. Daneben gibt's zwei ausgefeilte Bonus-Spiele. Sowohl der Knobler 'Puzzle Kombat' als auch das Brettspiel-ähnliche 'Kombat-Schach' sind weit mehr als nette Minigames. Von anderen Herstellern oft als einzelne Spiele zum Vollpreis verkauft, dürft Ihr beide von Anfang an wählen. Vor allem im Zweispieler-Modus ist so stundenlanger Spielspaß garantiert. Wie beim Vorgänger schaltet Ihr in der friedhofsähnlichen 'Krypta' mit den im 'Eroberungs'-Modus erspielten 'Koins' Charaktere, alternative Outfits und Arenen frei. Daneben schlummern zahlreiche Artworks, Making-of-Filmchen und Kämpfer-Biographien auf der Disc. *ms*





PS2 Vor allem zu zweit spaßig: Schach und Puzzle sind mehr als Gimmicks.



XB Harakiri: Nightwolf zieht als stolzer Indianer den Freitod vor.

Matthias Schmid



"Mortal Kombat" wins! Flawless Victory! Nachdem mit "Deadly Alliance" der Sprung auf PS2 & Co. schon sehr gut gelang, setzt "Deception" in allen Belangen noch eins drauf. Zuallererst überzeugt der 'Konquest'-Modus auf ganzer Linie. Kenner der alten Episoden freuen sich diebisch, 'Outworld'-Herrscher Shao Kahn zu begegnen oder im lebenden Wald einen Plausch mit Reptile zu halten. Ihr trefft hier sogar auf Charaktere, die im Arcade- und Versus-Modus nicht anwählbar sind. Während sich die Gestaltung dieser riesigen Reiche eher schlicht präsentiert, machen Stages und Kämpfer eine hervorragende Figur. Hobby-Metzger freuen sich über neue 'Fatalities' und 'Harakiris'. Das seit jeher überragende Charakterdesign der Serie sucht wie immer seinesgleichen: Neulinge wie Hotaru oder Havik stehen dabei den Veteranen um Sub-Zero oder Baraka in nichts nach. Ein verbessertes 'Krypta'-System, leichter von der Hand gehende Combos und die beiden Bonusspiele runden die positive Entwicklung ab. Somit sollten sich alle Beat'em-Up-Freunde und sogar 2D-Nostalgiker den Release-Termin rot anstreichen. Ein besseres "Mortal Kombat" gab es noch nie!

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	1	1	

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway
Website: www.midway.com

Pro
+ cooles Charakterdesign
+ umfangreicher 'Eroberungs'-Modus
+ erstklassige Kämpfer-Modelle
+ ausgefeilte Bonusspiele
- variantenreiches Kampfsystem

Contra
- 'Eroberungs'-Welt grafisch bieder

Alternativen:

PS2	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)
Xbox	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)
NGC	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)

Mortal Kombat Deception

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 80 %
88 % Spielspaß

Xbox
Grafik 84 %
Sound 80 %
88 % Spielspaß

Dank gesteigerter Langzeitmotivation und massenweise Extras der Höhepunkt der Kultserie!

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: 16
Preis: ca. 55 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Hyper Street Fighter 2 (85% MAN!AC 05/04)
Xbox: keine erhältlich
NGC: Dragon Ball Z Budokai 2 (69% MAN!AC 12/03)

Xbox
Grafik 55 %
Sound 76 %
86 % Spielspaß

Xbox-Live-Feature, Anime-Movie – die beste "SF3: Third Strike"-Version und "Hyper"-Spaß in einem.

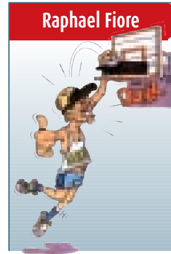
Street Fighter Anniversary Collection


XB Q und Oro: Die skurrilsten "SF3: Third Strike"-Charaktere in Action.


XB Duell-Klassiker: Ken haut Ryu windelweich – die Vöglein kreisen schon.

Auf der Xbox wollen es die Geburtstagskinder richtig wissen. Damit keine Missverständnisse aufkommen: Die "Anniversary Collection" kostet doppelt soviel wie die PS2-"Hyper Street Fighter 2"-Version. Dies deshalb, weil Capcom neben "Hyper Street Fighter" und dem "Street Fighter 2"-Anime zudem "Street Fighter 3: Third Strike" auf die Scheibe packt. Dieser Prügler wird vielfach unterschätzt. Doch die skurrilen Charaktere sind weitaus besser spielbar als ihr Ruf und die effiziente 'Parry'-Verteidigungsart findet Ihr nur im dritten Teil. Technisch ist "Street Fighter 3: Third Strike" keine 1:1-Automaten-Adaption, jedoch die beste Heimportierung. Schaltet den unsäglichen Filter im Options-Menü aus, damit sich die hässlichen Pixel-Prügler in detaillierte Kämpfer verwandeln. Dreamcast-Eingabeverzögerungen sucht Ihr übrigens vergebens und die Animationsvielfalt ist im 2D-Prügelsektor Extraklasse. Das zweite Spiel "Hyper Street Fighter" basiert schließlich auf den fünf "Street Fighter 2"-Varianten und wartet mit 17 Kampfexperten auf. Während ein "Original"-Ryu noch keine Specials ausführt, haut Euch der "Super Turbo"-Ryu mächtige Specials um die Ohren. Liebe Spanner: Der Anime ist übrigens geschnitten. *rf*

Raphael Fiore



Ich krieg' nicht genug: "Wie kann man diesen 2D-Mist heute überhaupt noch spielen" – das sind häufig noch die humansten Kommentare. Ganz einfach: Weil die "Street Fighter"-Serie zeitlosen Spielspaß garantiert und Fans endlich in den Genuss einer überaus gelungenen Umsetzung des oft verschmähten "Street Fighter 3: Third Strike"-Automaten kommen. Der letzte Teil der 3er-Trilogie überzeugt mit witzigen Charakteren, die nach etwas Übung sehr wohl mit den Altmeistern Ken und Ryu mithalten können. Da darüber hinaus beide Spiele mit Xbox-Live-Feature aufwarten, demonstriert Ihr Euer 'Parry'- und 'Super Special'-Können weltweit. Kurzum: Ist Eure "Street Fighter"-Sammlung noch so groß, um dieses Edelpaket kommen Prügel-Virtuosen nicht herum.

Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Eidos, UK
Hersteller: Eidos
www.eidos.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: SingStar Party (Test auf Seite 114)
Xbox: keine erhältlich
NGC: keine erhältlich

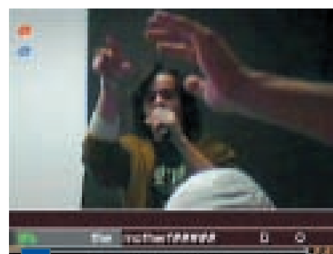
Playstation 2
Grafik 44 %
Sound 61 %
46 % Spielspaß

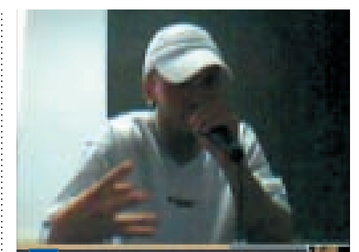
Miese Beats und eine nutzlose Takt-Abfrage versalzen den virtuellen Rap-Einstieg gewaltig.

Get on da Mic



PS2 Kohle her: Rockt das Mic bei der Welttournee und streicht Millionen ein!


PS2 Battle oder Party? Zweispieler-Duelle machen am meisten Spaß.


PS2 Trotz dürftigen Beats für Rap-Neulinge sinnvoll: der 'Freestyle'-Modus.

Möchtegern-Rapper aus West-Berlin und Rödelheim aufgepasst: Wählt aus der breiten Palette von 40 Songs und begeistert die Menge mit Euren Lyrics. Auf dem Gangster-Rap-Lehrplan stehen etwa Hits von Snoop Dogg, Dre, 2 Pac, Busta, Missy und Sugar Hill Gangs lange Old-School-Version von "Rapper's Delight". Damit der große Auftritt nicht in die breite Hose geht, lernt Ihr die zensierten Texte vor dem Spiegel auswendig. Wer zudem den Flow nicht mit Löffeln gegessen hat, achtet auf den grauen Timing-Balken. Dieser ändert jedoch je nach Beat die Geschwindigkeit – also Vorsicht! Denn ohne stylische Performance wippen die Zuschauer nicht im Takt, sondern buhen Euch aus. Haut Eure Phrasen deshalb taktgenau mit den eingeblendeten Texten in das Logitech-Mic (nur damit klappt's). So erhaltet Ihr grüne und leuchtende Wortmarkierungen – Toys sammeln gelbe, rote oder lausige weiße Beschriftungen. Nach Freestyle-Übungen mit Homie-Kumpels habt Ihr aber den Dre(h) raus und klettert die Karriereleiter hoch: Begeistert in elf Levels Gangstas, DJs aus dem Nachtklub oder den Plattenboss mit Eurem Talent – steigt deren Zufriedenheits-Balken, habt Ihr neue Freunde. Combo-Rapper sammeln zudem im 'Rock da Mic'-Modus die fette Kohle – verprasst diese stilecht für Haus und Boot. *rf*

Raphael Fiore



"Get on da Mic" get off da Mic, denn für Big Business bist du nicht bereit: Dabei stößt nicht die Ami-Songauswahl (obwohl es genug deutsche Rapper gibt) übel auf, sondern deren Aufmachung. Statt Snoop rappt eine billige Imitation und die dünnen Beat-Samples törnen gewaltig ab. Doch es wird noch schlimmer: Die graue Taktleiste hilft Anfängern nicht weiter, da mitten im Lied das Tempo wechselt. Egal: Ich brabble und summe irgendetwas daher und steige trotzdem zum Rap-Gigant auf. Spötter behaupten mit sarkastischem Unterton: "Damit ist es eine perfekte Rap-Umsetzung". Selbst die fette Kohle bringt nichts: Denn gekaufte Villen erspäht Ihr nur auf dem Auswahlschirm – Afterparty ade! So werden nur Freestyler oder Auswendiglerner kurzfristig glücklich.

BACK ISSUES

FOR SALE

nur 2,50 €

Was kann's Schöneres geben als eine lückenlose MAN!AC-Sammlung? Bestellt Euch jetzt die fehlenden Ausgaben nach!

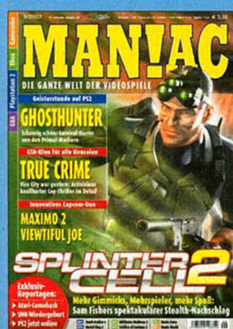
Pro Heft für nur 2,50 Euro inkl. Versand!



6/03



7/03



8/03



9/03



11/03



12/03



1/04



2/04



3/04



4/04



5/04

BACK ISSUES

für 2,50€

NACHBESTELLADRESSE:

CYBERMEDIA GMBH
BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

○ ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR JE 2,50 €
DEN BETRAG LEGE ICH IN BAR ODER BRIEFMARKEN BEI

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift



6/04



7/04



8/04



9/04



10/04



11/04

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

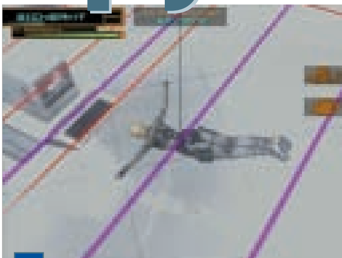
○ 3/01 ○ 4/01 ○ 5/01 ○ 6/01 ○ 7/01 ○ 8/01 ○ 9/01 ○ 10/01 ○ 11/01 ○ 12/01 ○ 1/02
○ 2/02 ○ 3/02 ○ 5/02 ○ 6/02 ○ 7/02 ○ 8/02 ○ 9/02 ○ 10/02 ○ 2/03 ○ 3/03 ○ 6/03
○ 7/03 ○ 8/03 ○ 9/03 ○ 11/03 ○ 12/03 ○ 1/04 ○ 2/04 ○ 3/04 ○ 4/04 ○ 5/04 ○ 6/04
○ 7/04 ○ 8/04 ○ 9/04 ○ 10/04 ○ 11/04

Im Internet unter www.maniac.de

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

VIDEO AUF DVD!

Spy Fiction




PS2 Déjà-vu: Ob Laserbarriere (links) oder Kampfroboter (rechts) – "Spy Fiction" betreibt munter Ideenklau bei "Mission: Impossible" und "Metal Gear Solid".

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: leicht bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Access Games, Japan
Hersteller: Sammy / Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ abwechslungsreiche Szenarien
+ ausgefallene Agenten-Gadgets
+ faire Checkpoints

Contra
– unspannendes Missionsdesign
– kitschige Story
– kaum eigene Spielideen

Alternativen:
PS2 Mission: Impossible (81%, MAN!AC 01/04)
Xbox Mission: Impossible (81%, MAN!AC 01/04)
NGC Mission: Impossible (81%, MAN!AC 05/04)

Spy Fiction
Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 66 %
67% Spielspaß

Dezent uninspiriertes Schleich-Abenteuer, das dreist Ideen anderer Stealth-Spiele abkupfert.

Was tun, wenn die Top-Agenten Sam Fisher, Solid Snake oder Ethan Hunt keine Zeit haben und die USA ins Fadenkreuz des Terrorismus geraten? Im Fall von Sammys Spionage-Abenteuer "Spy Fiction" schickt man die zwei Modell-Agenten Billy Bishop und Sheila Crawford los, um Teutonen-Fiesling Dietrich Troy und der Terrorgruppe Enigma das Handwerk zu legen.

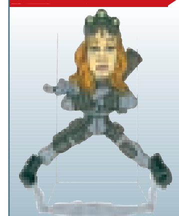
Maskierte Retter

Vom kitschigen Handlungsstrang einmal abgesehen, verlässt sich Entwickler Access Games größtenteils auf bewährte Genre-Standards. Zehn Missionen lang kämpft Ihr Euch als Billy respektive sein weiblicher Gegenpart Sheila durch Forschungsanlagen, infiltriert ein glamouröses Luftschiff oder versucht aus einem kolumbianischen Guerilla-Lager zu entkommen. Klassischen Schleich-Passagen misst "Spy Fiction" dabei erstaunlich wenig Wert bei. Vielmehr setzt Ihr auf täuschend echte Masken, um unbemerkt feindliches Gebiet zu durchqueren. Via handlicher 3D-Kamera lässt sich von jeder beliebigen Person ein Abbild anfertigen, das zusammen mit den passenden Stimmdaten die ultimative Verkleidung ergibt. Im Agenten-Outfit verbirgt Euch dagegen ein Hightech-Tarnanzug vor neugierigen Blicken. Neben Tarnen und Täuschen stehen noch diverse Geschicklichkeitsaufgaben auf dem Spionage-Plan: Fiese Laserbarrieren, Minenfelder oder sumpfiges Urwaldgebiet halten Eure grauen Zellen auf Trab. Dank zahlreicher Gimmicks meistert Euer virtuelles Alter Ego solch brenzlige Situationen spielerisch. Zum Standardrepertoire der Agenten gehören Schusswaffen, Kletterausrüstung und Minendetektor, aber auch ausgefallene Gegenstände wie Zehenklinge, Zigarettenfackel oder messerscharfe Spielkarten finden sich im Inventar. Vieles davon sammelt Ihr automatisch auf Eurem Weg durch die linearen Levels auf, einiges ist aber auch in Kisten, Lüftungsschächten oder verschlossenen Räumen versteckt. *jw*

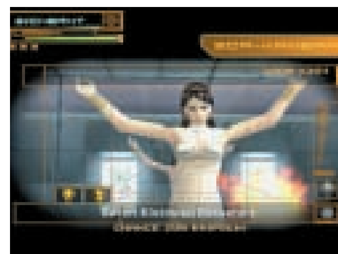
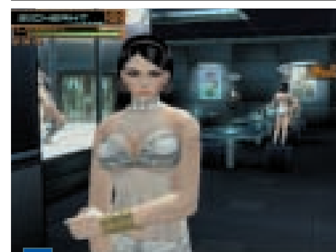


PS2 Nicht bewegen! Im Tarnanzug verschmilzt Sheila nur unsichtbar mit der Umgebung, sofern sie regungslos an der Wand verharrt.

Janina Wintermayr



Gut geklaut, aber schlecht umgesetzt: "Spy Fiction" mutet wie eine Mischung aus "Metal Gear Solid" und "Mission: Impossible" an, ohne jedoch deren Klasse zu erreichen. In puncto Missionsdesign gibt sich der dreiste Spionage-Klon nämlich recht uninspiriert. Langwierige Laufpassagen, bekannte Rätsel und einfallslose Zwischenbosse vergraulen selbst den ambitioniertesten Spieler. Ohne Macken kommt auch leider das gelungene Masken-Element nicht aus: In schmalen Gängen rempelt Ihr zwangsläufig gegen KI-Charaktere, die dann nicht selten Eure Verkleidung auffliegen lassen. Lob verdienen dagegen die zwei spielbaren Agenten und ein teilweise unterschiedlicher Missionsablauf. Grafisch wird solide Kost mit ein paar netten Effekt-Ideen geboten.

PS2 Mit der 3D-Kamera erstellt Ihr täuschend echte Verkleidungen.



PS2 Zieht Eure Gegner lautlos aus dem Verkehr, indem Ihr sie in den Würgegriff nehmt. Die Wache ist allerdings nur kurzzeitig ohne Bewusstsein.

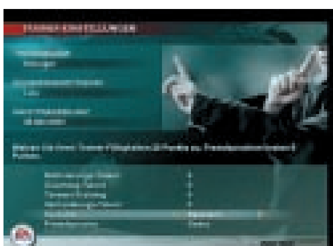


Bundesliga Manager 2005



PS2 Die ausblendbare Coaching-Zone zeigt diverse Statistiken während des Spiels. Die Kameraansicht gibt's dabei in drei Varianten (natürlich auch in 3D).

Mit Magath wird alles besser: EA packt etliche Neuerungen in Euren prall gefüllten Manager-Terminkalender. Wählt eine der dutzenden offiziellen Liga-Lizenen (bis zu sechs Länder sind dabei möglich), weist Eurem Alter Ego diverse Fähigkeiten zu und heuert Assistenztrainer sowie Talent-Scouts an. Dies arrangiert Ihr auf einer selbsterklärenden Benutzeroberfläche. Hier erhält der Manager von Welt auch Zugriff auf eine riesige Datenbank, welche alle Pros und Contras der Kickstars aufdeckt – die Spielerbewertung-Skala reicht dabei von 1 bis 10. Zudem stellt Ihr Euch Gewissensfragen wie 'Soll ich einen Top-Spieler für teures Geld anheuern oder dieses in die Stadion- respektive Fußball-Internat-Erweiterung stecken?' Danach geht's aufs heilige Grün: Wählt zwischen zehn von Euch eingestellten Taktiken und verfolgt danach die Bolzerei via 3D-Modus oder Schnellverfahren. Wer zudem "FIFA 2005" in seiner Sammlung hat, fusioniert und übernimmt den Spielerpart. Außer den langen Ladezeiten und dem Fehlen von mehreren Spiel-Zeitraffern gibt's nichts zu meckern. *rf*



XB Die vielseitigen, simplen und fachmännischen Menüs weisen Euch den Weg.

Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronic-arts.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 55 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	BDFL Manager 2005 (Test auf Seite 131)
Xbox	BDFL Manager 2005 (Test auf Seite 131)
NGC	keine erhältlich



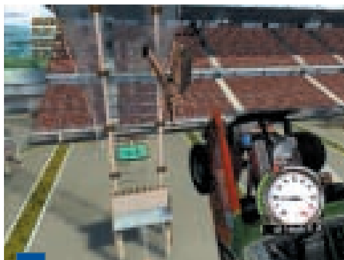
Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 58 %
86 % Spielspaß

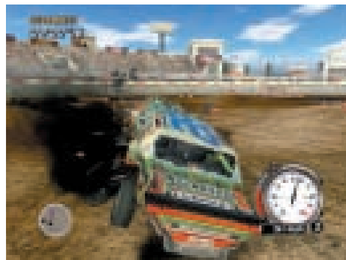
Xbox
Grafik 73 %
Sound 58 %
86 % Spielspaß

Äußerst motivierender und übersichtlicher Manager – die neue Referenz!

VIDEO AUF DVD!

FlatOut





PS2 Skurrile Bonus-Spiele: Verdient bei Dummy-Hochwurf und Crash-Derby zusätzliche Kohle für den Karriere-Modus oder kämpft um Rekorde.



PS2 Elegant abgerollt: Die KI-Fahrer sind zwar nicht unfehlbar und bauen selbst Unfälle am laufenden Band, dennoch fordern sie Euch von Beginn an alles ab.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler: Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 · Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✔ Lenkrad · ○ Maus · ○ Flight-Stick
○ Lightgun · ○ Keyboard · ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 · ○ Surround · ○ ProLogic 2
✔ 60 Hz · ○ DTS · ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bugbear, Finnland
Hersteller: Empire
Website: www.empireinteractive.com

Pro
+ geniale Schadensphysik
+ herausforderndes Fahrverhalten
+ spaßige Bonusspiele
+ flotte Optik

Contra
- hoher Schwierigkeitsgrad
- mageres Streckenangebot

Alternativen:
PS2: Burnout 3: Takedown (90%, MAN!AC 10/04)
Xbox: Burnout 3: Takedown (90%, MAN!AC 10/04)
NGC: Burnout 2: Point of Impact (88%, MAN!AC 07/03)

FlatOut
Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 84 %
82 % Spielspaß

Rasant und rabiat: "FlatOut" überzeugt mit skurrilen Spielmodi und toller Grafik.

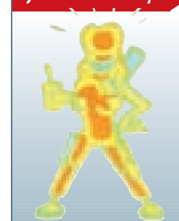
Überraschung aus dem hohen Norden: Dass sich nicht nur die "Burnout"-Entwickler von Criterion auf spektakuläre Crashs und eine brillante Schadensphysik verstehen, beweist das bis dato unbekannte Studio Bugbear. Bei ihrem Konsolen-Erstling "FlatOut" haben sich die Finnen ganz schön ins Zeug gelegt.

Gurtpflicht für Dummys

Bevor es Euch im Karriere-Modus auf die Offroad-Piste verschlägt, muss vom Schrotthändler der passende Untersatz beschafft werden. Insgesamt 16 Boliden bietet "FlatOut", von denen anfänglich aufgrund des schmalen Startbudgets nur ein kleiner Teil zur Auswahl steht. Die Kohle für schnellere, respektive robustere Flitzer verdient Ihr durch gute Platzierungen in den Rennen. Alternativ könnt Ihr Euch bei zwölf Bonus-Spielchen eine goldene Nase verdienen: Zerstört im Crash-Derby die Autos der KI-Konkurrenz, gewinnt Rundkursrennen oder malträtiert einen Crahtest-Dummy bei skurrilen Wettbewerben. Als besonderes Feature haben die "FlatOut"-Entwickler eine Fahrerfigur entwickelt, die bei Frontalzusammenstößen brutal durch die Windschutzscheibe katapultiert wird. Im Bonus-Modus schleudert Ihr das arme Männchen dagegen mit voller Absicht aus dem Auto. Ob Bowling, Weit- und Hochwurf oder Dart – je präziser Ihr den Dummy abschießt, desto mehr Preisgeld hagelt es. Damit kauft Ihr nicht nur neue Autos, sondern rüstet vor allem Eure aktuelle Karre mit diversen Ersatzteilen aus. Dank leistungsfähigerem Motor, besserem Getriebe und Chassis-Verstärkungen bleibt Ihr auch in höheren Klassen konkurrenzfähig. Die Nitro-Einspritzung gibt's dagegen serienmäßig bei jedem Auto, muss allerdings in jedem Rennen wieder neu aufgefüllt werden. An Turbo-Treibstoff kommt Ihr durch rücksichtsloses Überfahren von Streckenobjekten. Und davon gibt es nicht wenig, denn Bugbear hat über 3.000 zerstörbare Gegenstände ins Spiel eingebaut. Weiterer Vorteil der rüden Rempelei: Kaputte Schilder, Zäune und Brücken werden nach jedem Rennen mit Geld belohnt.

Selbstredend beschränkt sich die Zerstörungswut nicht nur auf den Karriere-Modus, sondern gilt auch für Multiplayer-Matches: Via Splitscreen teilen sich zwei Fahrer ohne KI-Konkurrenz die Strecke; an den Bonus-Wettbewerben wie Dummy-Weitwurf dürfen dagegen auch vier Spieler im Rotationsverfahren teilnehmen. *jw*

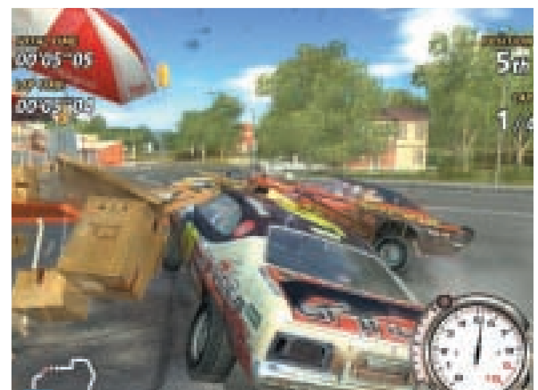
Janina Wintermayr



Beim Elchtest durchgefallen, den MAN!AC-TÜV aber bestanden: Mir hat es fast mehr Spaß bereitet, alle Streckenobjekte umzufahren und die Autos komplett zu zerlegen, als die Rennen zu gewinnen. Bugbears phänomenale Schadensphysik begeistert einfach von der ersten bis zur letzten Minute. Ebenfalls sehr spaßig: Die skurrilen Bonusspiele mit dem albernen Crash-Test-Dummy. Kaum zu glauben, dass "FlatOut" deswegen beinahe auf dem Index gelandet wäre. Die normalen Rennen langweilen dagegen schnell – hier fehlt es an Abwechslung. Rennspiel-Fans, die auf brachiale Zerstörung stehen und ein herausforderndes Fahrverhalten nicht scheuen, können zugreifen. Für Anfänger ist "FlatOut" aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades nur bedingt zu empfehlen.



PS2 Wer gewinnen will, braucht nicht nur ordentlich Nitro, sondern sollte auch die Strecken samt Abkürzungen kennen.



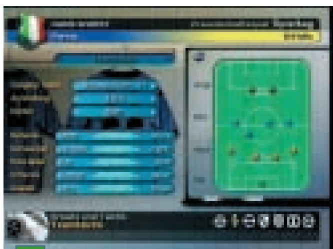
PS2 Crash for Cash: Für Unfälle gibt's Turbo-Zündstoff. Zu heftige Keilereien schleudern aber den Dummy aus dem Auto.

BDFL Manager 2005



PS2 Da rutscht er unten durch: Die taktische Variante ‘Voll auf Angriff’ zahlt sich für AC Parma mit diesem Torerfolg aus.

Nehmt Platz auf dem lukrativen, jedoch teils ziemlich kurzlebigen Schleudersitz eines Team-Managers. Codemasters spendiert Eurer Truppe dabei ein neues Spieler-Persönlichkeits-System: So braucht ein Argentinier weitaus länger, um sich zu integrieren – außer Euer Team verfügt bereits über spanisch sprechende Kicker. Zudem sinkt die Moral bei überhartem Training oder wenn Ihr zu viele neue Ideen einbaut – Stichwort ‘Klinsmann-Syndrom’. Ein omnipräsenter Manager heutiger Prägung weiß ebenfalls mit den Medien umzugehen: Zeigt ihnen via EyeToy-Unterstützung Eure Gemütslage. Ebenfalls nett: Greift nach der Winterpause und den dazugehörigen Transfers auf aktuelle Spielerdaten zu – dies ermöglicht ein spezieller Content-XBL-Download. Sofern Ihr die Aufgaben nicht verteilt, beschäftigt Ihr Euch auch mit Transfers (wie lange ist unser Superstar noch unter Vertrag), Stadionausbau und den liquiden Mitteln Eures Vereins. Die Options-Möglichkeiten sind weitgreifend, jedoch stets etwas simpler als bei EAs "Bundesliga Manager 2005". *rf*



XB Trotz mannigfaltiger Einstellungen nervt die mühsame Menü-Handhabung.

Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	2	2
System	PS2	XB

Entwickler: Codemasters, UK
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de

USK-Rating frei
Preis: ca. 55 Euro

PS2:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Veröffentlichung geplant

Alternativen:

PS2	Bundesliga Manager 2005 (Test auf Seite 129)
Xbox	Bundesliga Manager 2005 (Test auf Seite 129)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 – Grafik 60 % – Sound 56 % – **78 % Spielspaß**

Xbox – Grafik 60 % – Sound 56 % – **78 % Spielspaß**

Besser als der Vorgänger trotz umständlichem Menü – jedoch nicht so vielseitig wie EAs Gegenstück.

Ty 2 Der Tasmanische Tiger: Die Bumerang-Gang

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max. PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 30 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Ty 2: Die Bumerang-Bande

Playstation 2 – Grafik 65 % – Sound 68 % – 67 % Spielspaß

Xbox – Grafik 63 % – Sound 67 % – 67 % Spielspaß

Gamecube – Grafik 64 % – Sound 68 % – 67 % Spielspaß

Spielerisch solides Hüpfspiel mit Längen im Leveldesign und altbackener Optik.



XB Gleich zu Beginn erklimmt Ihr das Cockpit eines Kampfroboters. Dank Metallfäusten und Schockwellen-Attacke sind die fiesen Echsen kein Problem.

Falls Ihr schon immer mal die Tierwelt des australischen Kontinents kennen lernen wolltet, kommt mit "Ty 2" die ideale Gelegenheit. Wie der Untertitel "Die Dschungel-Bande" andeutet, tummelt sich allerlei exotisches Getier im Nachfolger zu "Ty der Tasmanische Tiger": putzige Koalas, listige Dingos, geschwätzige Kakadus oder auch bissige Tigerhaie.

Ohne Verschnaufpause geht die Story dort weiter, wo sie im ersten Teil aufgehört hat. Oberbösewicht Cass ist aus dem Gefängnis ausgebrochen und versucht mit Hilfe seiner Reptilien-Armee die Weltherrschaft an sich zu reißen. Um dieses Vorhaben zu verhindern, müsst Ihr zahlreiche Aufgaben lösen. Ihr säubert die Kanalisation von Krokodilen, steigt einen Vulkan hinab oder versorgt auch mal die Mannschaft einer Bohrinsel mit deftigem Mittagessen. Dazu durchstreift Ihr eine Art 'Oberwelt', in der Ihr Aufträge erhaltet und Euch zu den Levels begebt. Dies kann ganz konventionell auf Schusters Rappen oder auch hinter dem Steuer eines Jeeps geschehen.

Bumerang-Power

Dort angekommen, versuchen gegnerische Schergen Euch am Erfüllen der Missionen zu hindern. Da aber Ty das Haus glücklicherweise nie ohne seinen Bumerang verlässt, wisst Ihr Euch stets zu helfen. Zudem findet Ihr überall in der Welt verteilt Opale – das Zahlmittel in "Ty 2" –, die sich in Shops gegen weitere Wurfhölzer umtauschen lassen: Mit dem 'Lassorang' hangelt Ihr über Abgründe, der 'Infrarang' macht unsichtbare Objekte und Gegner sichtbar.

Manche Missionen verlangen – wie heutzutage in Hüpfspielen üblich – den Einsatz von schwerem Geschütz. Abwechslung bringen zusätzlich einige Rennen im "Mario Kart"-Stil.

Ebenfalls genretypisch: Die mehr als 16 Levels sind über große Welt verteilt. Ihr haltet Euch also nicht nur im Dschungel auf, sondern erkundet auch den staubigen Outback oder macht einen Ausflug zum Strand. *ms*



PS2 Per Jeep zum nächsten Auftrag (oben) oder zum Bumerang-Händler.



NGC Praktisch: Die Kart-Rennen übt Ihr im Zweispieler-Modus.



PS2 Geldprobleme? Erledigte Gegner hinterlassen die begehrten Opale.

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Krome Studios, Australien
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de

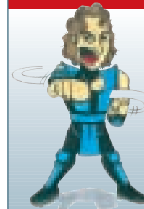
Pro
+ abwechslungsreiche Missionen
+ "Mario Kart"-Klon inklusive
+ große Spielwelt

Contra
– kaum eigene Ideen
– nervige Lauf- und Fahrwege
– veraltete Optik

Alternativen:

PS2	Kao das Känguru: Runde 2 (Test auf Seite 120)
Xbox	Kao das Känguru: Runde 2 (Test auf Seite 120)
NGC	Kao das Känguru: Runde 2 (Test auf Seite 120)

Matthias Schmid



Wenig Neues an der Jump'n'Run-Front: Tys Rückkehr auf den Schirm als überflüssig zu bezeichnen, wäre vielleicht etwas zu hart. Dennoch hat mich das Abenteuer um den tasmanischen Tiger und seine Rasselbande nie in seinen Bann gezogen. Obwohl ganz klar für eine jüngere Altersgruppe gedacht, fehlt den Charakteren und Dialogen fast jeglicher Charme und Witz. Im Gegenteil – selbst die auf der 'guten Seite' stehenden Figuren sind meist nervig oder unsympathisch. Auf der grafischen Seite kommt "Ty 2" sauber, aber unspektakulär daher. Die Steuerung sowie die Vielfalt der Missionen überzeugen jedoch: So lenkt Ihr in einigen Missionen einen Helikopter oder müsst auf schmalen Hängebrücken Eure Höhenangst überwinden. Das Hauptmanko des Spiels ist jedoch die Verknüpfung der für sich betrachtet durchaus spaßigen Levels – lange Lauf- und Fahrwege sowie die unübersichtliche Karte stören von Beginn an. Nicht selten erfuhr ich erst am nächsten Einsatzort, dass ich noch nicht das nötige Equipment für die Mission hatte. Also nochmal zurück, einen neuen Bumerang gekauft und dann wieder hin. Nur für Hüpfspiel-Fans mit viel Geduld zu empfehlen.

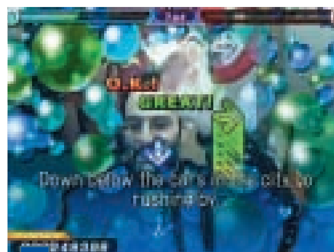
Dancing Stage Fusion

Für die jüngste Tanzmatten-Episode hat sich Konami spürbar ins Zeug gelegt: Das Grundprinzip blieb so wie immer, doch in Sachen Umfang wurde "Dancing Stage Fusion" kräftig aufgestockt. Zu Beginn dürft Ihr aus 40 Titeln wählen, darunter zwei wuchtige "Silent Hill 4"-Remixes sowie satte 21 Lizenz-Songs für alle Geschmäcker (siehe Kasten), die wie gewohnt zum Teil von den Originalvideos begleitet werden. Doch damit nicht genug, erstmals ertanzt Ihr Euch zusätzliche Bonuslieder – insgesamt nochmals rund ein Dutzend. Der "Fusion"-Namenszusatz erklärt sich durch die neu hinzugekommenen Minispiele. Einige wie z.B. einen Hindernislauf oder Tierfütterung absolviert Ihr nur per Matte, für andere kommt Sonys EyeToy-Kamera zum Einsatz. Dann müsst Ihr z.B. den Bildschirm von Laub oder Nebel freiwedeln, um die Pfeile zu sehen oder ähnlich wie bei "EyeToy: Groove" noch zusätzlich mit den Händen rhythmisch Signale treffen. *us*

Volles Programm

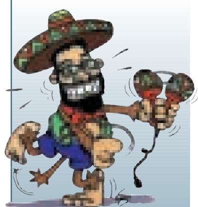
Die Lizenzsongs von "Dancing Stage Fusion"

Atomic Kitten: "Somebody Like You"
Basement Jaxx: "Good Luck"
Big Brovaz: "OK"
Daniel Bedingfield: "Gotta Get Thru This"
DJ Bobo: "Chihuahua 2002"
DJ Sammy: "Sunlight"
Electric Six: "Danger! High Voltage"
Geri Halliwell: "It's Raining Men"
Jamelia: "Superstar"
Junior Senior: "Move Your Feet"
Kim Wilde: "Kids in America"
Kylie Minogue: "Come Into My World"
Kylie Minogue: "Promises"
Mint Royale: "Sexiest Man in Jamaica"
Moloko: "Familiar Feeling"
Pet Shop Boys: "Go West"
Pop!: "Heaven and Earth"
Sugababes: "Freak Like Me"
Sugarhill Gang: "Rappers Delight"
The Darkness: "I Believe in a Thing Called L."
Toni Basil: "Mickey"



PS2 Handarbeit gefragt: Wer nicht wischt, sieht bald keine Pfeile mehr.

Ulrich Steppberger



Aller guten Dinge sind drei: Nach zwei eher biederen Anläufen macht "Dancing Stage Fusion" (fast) alles so, wie man es sich von einem Tanzmattenspiel wünscht. Die Anzahl der verfügbaren Songs hält beinahe mit den US-Kollegen mit und gefällt vor allem mit einer reichhaltigen Zahl an überwiegend launigen Lizenzliedern. Auch ist löblich, dass endlich mal zur Motivationssteigerung freispielbare Stücke dabei sind. Die frischen Minispiele reißen für sich gesehen zwar in Sachen Originalität niemand vom Hocker, erfüllen ihren Zweck als stimmige Ergänzung jedoch tadellos – insbesondere die EyeToy-basierten Tanzdisziplinen stellen schon mal ganz neue Anforderungen an die Koordination. Für Fans ist's sowieso ein Pflichtkauf, aber auch Frischlinge werden toll bedient.

Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Dance: Europe (75%, MAN!AC 02/04)
Xbox	Dancing Stage Unleashed (79%, MAN!AC 05/04)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 55 %
Sound 80 %
83 % Spielspaß

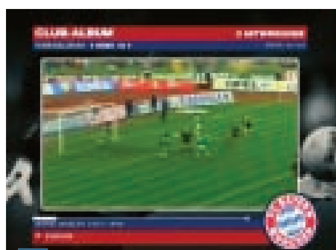
Gewohnt guter Tanzmattenspaß, der diesmal mit EyeToy-Gimmick und vielen Lizenzliedern lockt.

Club Football 2005



XB Zu Beginn fällt das Toreschießen noch schwer. Barça-Torhüter Victor Valdez hechtet hier jedoch am abgefälschten Hammer von Philippo Inzaghi vorbei.

Die Fußball-Flut hält an: Codemasters schickt mit "Club Football 2005" erneut einen Kandidaten ins Rennen um den Kicker-Thron. Wie im Vorgänger dürft Ihr zwischen verschiedenen Versionen wählen: Aus Deutschland sind Bayern München, BVB und HSV vertreten. Viele europäische Spitzenklubs wie Real und ManU haben ebenfalls ihre eigene Edition.
Dank der tadellosen, an Konamis "PES"-Serie orientierten Steuerung und schnellem, arcadelastigen Spielablauf kommt sofort Freude auf. Versierte Dribblings, Standard-Situationen und tödliche Pässe gelingen prima. Probleme gibt's manchmal bei hakeligen Ballübergaben oder Grätschen. Die hübsche Grafik wartet mit neuartigen Animationen und wiedererkennbaren Spielergesichtern auf. Vor dem Spiel gibt Paul Breitner Infos zu Aufstellung und Taktik.
Training, nationale Meisterschaft und die 'Champions League'-ähnliche 'Superliga' können nur mit dem namensgebenden Club bestritten werden. Nationalmannschaften sucht Ihr vergebens. Endstand: dritter Platz hinter "PES" und "FIFA". *ms*



PS2 Im 'Club-Album' könnt Ihr Spielerporträts und Videos freischalten.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	8
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

PS2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ○ DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Dolby Digital ○ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Pro Evolution Soccer 4 (Test auf Seite 88)
Xbox: FIFA Football 2005 (85%, MAN!AC 11/04)
NGC: FIFA Football 2005 (85%, MAN!AC 11/04)

Playstation 2
Grafik 76 %
Sound 75 %
74 % Spielspaß

Xbox
Grafik 75 %
Sound 77 %
74 % Spielspaß

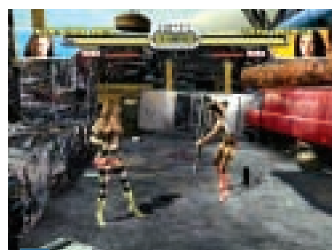
Stark verbesserter, arcadelastiger Kick für Fußball-Einsteiger oder Fans des jeweiligen Clubs.

Backyard Wrestling 2



XB "Du hast mir mein Sandwich geklaut, jetzt gibt's was aufs Maul", wäre wohl die passende Begründung für eine zünftige Schlägerei im Fastfood-Restaurant.

Was fangen arbeitslose, frustrierte Jugendliche in amerikanischen Großstädten mit ihrer Freizeit an? Richtig, sie besaufen sich und hören depressive Musik. Wird das auf Dauer zu langweilig, trifft sich die desillusionierte Horde, um sich in brutalen Hinterhofkämpfen die Visagen blutig zu prügeln. "Backyard Wrestling 2: There goes the Neighborhood" ist die zweite Versoftung dieses moralisch eher zwiespältigen Zeitvertreibs.
Mit einem von über 25 mittelmäßig modellierten, männlichen und weiblichen Haudegen gibt's in heruntergekommenen Clubs und Hinterhöfen kräftig auf die Zwölf. Dabei glänzen sämtliche Arenen mit Interaktivität und jede Menge umherliegendem Inventar, das als Waffe missbraucht werden kann. Im Story-Modus erledigt Ihr spezielle Missionen und kauft Items für den mageren Editor. Die Wrestling-typische Steuerung leidet an der oft fehlerhaften Kollisionsabfrage. Der einzig wahre Lichtblick ist der umfangreiche Soundtrack: Interpreten wie Insane Clown Posse oder Mudvayne heizen Euch mit Hip-Hop- und Metal-Mucke kräftig ein. *ms*



PS2 Porno-Queen Tera Patrick heizt ihrer Gegnerin mit einer Krücke ein.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Paradox, USA
Hersteller: Eidos
www.bywgame.com

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 60 Euro

PS2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ○ DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Dolby Digital ○ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Def Jam Fight For NY (86%, MAN!AC 11/04)
Xbox: Def Jam Fight For NY (86%, MAN!AC 11/04)
NGC: Def Jam Fight For NY (86%, MAN!AC 11/04)

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 78 %
59 % Spielspaß

Xbox
Grafik 64 %
Sound 78 %
59 % Spielspaß

Autsch! Grafisch biederes, völlig sinnfreies Hektik-Gekloppe mit wuchtigem Soundtrack.

Das DVD-Inlay bezieht sich auf das Heft mit DVD. MAN!AC ist in zwei Versionen erhältlich: Mit DVD für 4,99 Euro, ohne DVD für 2,99 Euro.

Inhalt 12-2004

Specials:
Tokyo Game Show 2004
Die neue Playstation 2

Trailer:
Resident Evil 4
Grand Theft Auto: San Andreas
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
The Getaway: Black Monday

Previews:
Resident Evil 4
Devil May Cry 3
Killzone
Oddworld Stranger
Prince of Persia: Warrior Within
Mortal Kombat Deception
EyeToy: Play 2
Jak 3

Preview Short Cuts:
- Area 51
- Outlaw Golf 2
- Scaler
- Robotech
- WWE Smackdown vs. Raw
- Nanobreaker

Tests:
Der große Fußball-Vergleich:
- Pro Evolution Soccer 4 vs.
- FIFA Football 2005

Tony Hawk's Underground 2
Biohazard Outbreak File #2
Ratchet & Clank 3
Sly 2: Band of Thieves
Metal Slug 4
Out Run 2
Out Run 2 Gewinnspiel
Kingdom under Fire:
- The Crusaders

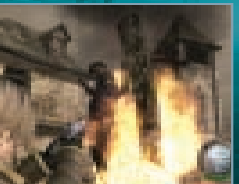
Sega Superstars
Der Herr der Ringe:
- Das dritte Zeitalter

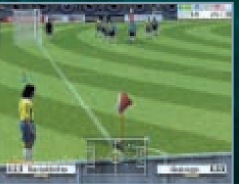
Test Short Cuts:
- WRC 4
- X-Men Legends
- FlatOut
- Dark Wind
- NBA Live 2005
- Spy Fiction

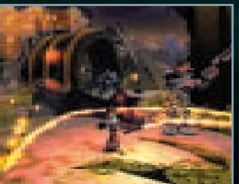
Extended:
Retro: NES
Die Geschichte der
- Sprachausgabe

anyMAN!AC:
Residance Evil

Credits / Outtakes


Resident Evil 4


Pro Evolution Soccer 4


Ratchet & Clank 3



MAN!AC DVD 12-2004 | Resident Evil 4 | Grand Theft Auto: San Andreas • Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Fußballvergleich FIFA 2005 vs. Pro Evolution Soccer 4 • Killzone
Tokyo Game Show 2004 • Extended: Nintendo Entertainment System



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

12-2004

RESIDENT EVIL 4

Horror pur: Exklusiver Trailer und ausführliches Preview!

130 Minuten Laufzeit!
Grand Theft Auto: San Andreas
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
FIFA 2005 vs. Pro Evolution Soccer 4
Killzone • Tokyo Game Show 2004 • PSP
Extended: Nintendo Entertainment System

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle ("Keep-Cover") ausschneiden.

50€* SPAR SIE DIR



DU WIRBST EINEN NEUEN ABONNENTEN UND WIR SCHENKEN DIR DAS GAME GOBLIN COMMANDER

*Spiel kostet im Handel ca. 50 Euro

powered by bigben interactive

COUPON EINSENDEN AN ACXIOM • MAN!AC ABO • POSTFACH 1410 • 82143 PLANEGG

ABONNENT

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr. Mein Abo kann ich bis 6 Wochen vor Ablauf der Bezugszeit kündigen. Andernfalls verlängert es sich um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Konditionen. Für den Versand ins Ausland werden 10 Euro extra berechnet.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift X   2. Unterschrift X (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Acxiom, MAN!AC Abo, Postfach1410, 82143 Planegg.

ICH WILL MAN!AC IN ZUKUNFT

- ☐ **MIT DVD FÜR 51 Euro**
- ☐ **OHNE DVD FÜR 31 Euro**

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ Bankeinzug (bitte unten ausfüllen)

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

WERBER

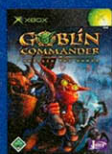
Ich bin der Werber und will das Spiel „Goblin Commander“! Sobald der von mir geworbene Abonnent (oben ausfüllen) das Abo bezahlt hat, geht mir das Spiel für die Konsole meiner Wahl (bitte unten ankreuzen) schnellstmöglich zu.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort


Goblin Commander FÜR PS2 ○



Goblin Commander FÜR XBOX ○



Goblin Commander FÜR GAMECUBE ○

TELEFONISCH UNTER 089/85709155 • IM INTERNET UNTER WWW.MANIAC.DE

HANDHELD

Handheld-Themen im Überblick

Schwing die Finger: Tanzen mobil!

Nach Jahren der Entbehrung frönen inzwischen auch deutsche Spieler dem Tanzmattenkult von Konami & Co., Japaner sind wie immer aber einen Schritt weiter: Weil der asiatische Musikus nicht mehr ohne kann, verkauft Zubehörhersteller Tam eine mobile Variante für die Finger. Die 'Finger Dance Mat' kostet umgerechnet zehn Euro und unterstützt Fingerverrenkungen für zwei Spieler – Profis können wie im Konsolen-Vorbild natürlich auch auf zwei Tanzkreuzen gleichzeitig die Hufe schwingen.

Das originelle Handheld ist auf eine kleine Matte geschraubt und wird mit zwei AA-Batterien betrieben. Es lässt sich bequem auf Knie oder Tisch legen: Die vier eingebauten Songs kommen zwar vom Soundmodul, lassen aber trotzdem den Kopf mitnicken – mit Piepssound feierten schließlich auch Konamis "Bemani"-Handhelds große Erfolge.

Das Spielprinzip kennt Ihr: Passend zur Musik werden Symbole eingeblendet, Ihr tippt im Takt auf die entsprechenden Mattenfelder – je nach Rhythmusgefühl kassiert Ihr pro Fingerschritt ein bis vier Punkte. Für Fehlgriffe gibt's dagegen Punktabzug. Zusätzlich findet Ihr die Danceman-Taste in der Mitte, mit der sich optionale Bonuspunkte abräumen lassen. Das gelingt allerdings nur Experten in den Schwierigkeitsstufen zwei bis vier. Eure Bestleistungen werden gespeichert. Weil der eingebaute Lautsprecher (zwei Lautstärkestufen) U-Bahn-Nachbarn stören könnte, dürft Ihr einen Kopfhörer anschließen. Im Vergleich zu "Dancemania" für Konsole spielt sich die Finger Dance Mat zwar weniger dynamisch, Euer Rhythmusgefühl lässt sich trotzdem prima trainieren – die ideale Vorbereitung für den großen Auftritt! *oe*



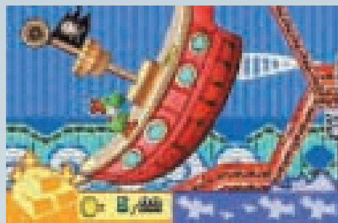
"Beatmania"-Wahn: Konami verkauft das DJ-Spiel auch als Handheldversion.



Die Schritte der 'Finger Dance Mat' macht Ihr mit Mittel- und Zeigefinger: Profis können natürlich auch mit vier Fingern auf beiden Feldern spielen.

Yoshi kommt zurück

Nintendos Saurier bestreitet ein neues Solo-Abenteuer: Anfang Dezember erscheint in Japan "Yoshi no Banyuuin Ryoku", bei dem Ihr vor allem gegen die Gravitation kämpft – lasst Euch nicht von Schiffsschaukel und Pendel schleudern! Zum Glück findet Yoshi einige Magiebücher, die ihm praktische Verkleidungen schenken.



POCKET NEWS

Neues Windows für Handys

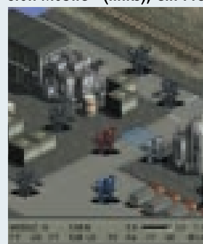


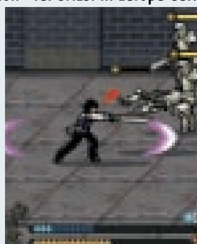
Microsoft präsentiert eine neue Windows-Version für Handys: 'Windows Mobile Second Edition' unterstützt neuerdings variable Bildschirmauflösung, die Optik lässt sich im Gegensatz zur Variante für Handhelds aber nicht um 90° drehen. Eingebaut sind u.a. Internet Explorer und Media-Player, der MP3 und MPEG4 spielen kann. Das erste Handy 'MPx220' von Motorola ist in USA bereits im Handel und funktioniert dank Quadband auch in Europa.



Handy-Nachschlag von Square-Enix

Square-Enix setzt weitere erfolgreiche Titel für Handys um: Brandneu in Japan ist "Front Mission Mobile" (links), ein Prequel zum Serienerstling "Front Mission" für SNES. In Europa dürft Ihr derweil die Umsetzung des PS2-Abenteuers "Drakengard" zocken: Auf www.sqexm-eu.com könnt Ihr die Ritterschlacht (rechts) online anspielen. Außerdem entdeckt Ihr neue Demos der bereits länger erhältlichen Titel "Aleste" und "Actraiser": Kunden von Vodaphone-Live bestellen per Mausklick.





Mario vs. Donkey Kong




GBA Mario muss viele Talente beherrschen: So wird gegnerisches Getier schon mal als Wurfobjekt missbraucht (links), beim Geleitschutz der befreiten Mini-Marios (rechts) dagegen ist vorsichtiges und durchdachtes Vorgehen angesagt.

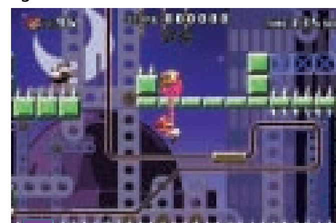


GBA Am Ende jeder Welt wartet der obligatorische Bosskampf gegen Donkey.

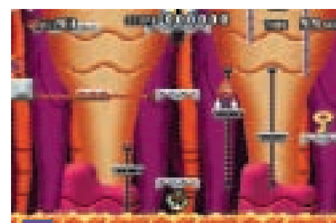
Frauen sind langweilig – das denkt zumindest Donkey Kong und entführt deshalb keine holden Maiden mehr, sondern klaut den weltweiten Vorrat an putzigen Mini-Marios. Dieses fiese Vorgehen kann das Klempner-Original nicht zulassen und macht sich deshalb auf den Weg, seinem Dauer-Rivalen die Figürchen wieder abzunehmen.
Bei "Mario vs. Donkey Kong" hüpft Ihr in klassischer 2D-Seitenansicht durch zahllose Levels, die zwar vom über 20 Jahre alten Automaten-Debüt der beiden Hauptdarsteller inspiriert sind, aber einiges mehr bieten: So beschränkt sich eine typische Spielstufe nicht auf einen einzelnen Bildschirm, sondern scrollt je nach Größe in alle Richtungen. Neben altbekannten Elementen wie dem alles vernichtenden Hammer, Lianen zum Hangeln, Laufbänder und den obligatorischen herumwuselnden kleinen Bösewichten begegnen Euch zahlreiche neue Dinge: Unter Euch wegbröckelnde Wege machen das Leben ebenso schwer wie farbige Blöcke, die erst durch das Betätigen des entsprechenden Schalters weichen, mittels Trampolinen kommt Ihr dagegen schneller nach oben.

Allround-Klempner

Mario beherrscht jetzt mehr als nur Hüpfer und Hammerschläge: Besonders hohe Sprünge gehören ebenso zu seinem Repertoire wie Handstände (schützt vor fallenden Objekten) oder Rückwärtssalti. Anfangs schlagt Ihr Euch durch sechs Welten mit acht Spielstufen – je nach Umgebung kommen zu den üblichen Problemen neue dazu: Im Gruselschloss verfolgen Euch unbesiegbare Geister, die Feuerwelt sorgt durch steigende Lava für Hitze. In den meisten Abschnitten sucht Ihr erst einen Schlüssel zum nächsten Raum, in dem Ihr dann einen Mini-Mario aufspürt. Habt Ihr ein halbes Dutzend zusammen, müsst Ihr diese in einem neuen Level unbeschadet zum Ausgang führen, hinterher geht's zum Duell mit Donkey Kong. Schafft Ihr alle Abschnitte, warten sechs 'Plus'-Welten: Dort fällt die Schlüsseljagd weg, dafür geleitet Ihr stets ein zusätzliches kleines Alter Ego durch alle Gefahren. *us*



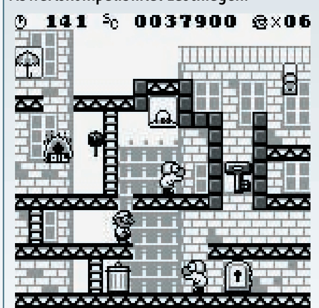
GBA Wie praktisch: Der Schwanz des Feindes taugt als Lianenersatz.



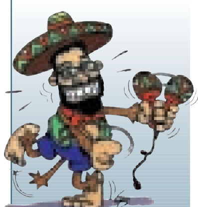
GBA Jetzt aber flott: In der Lavawelt steigt die heiße Brühe unerbittlich an.

Feiner Vorläufer
Das Game-Boy-Kleinod vor zehn Jahren

"Mario vs. Donkey Kong" ist nicht Nintendos erste Neuauflage des klassischen Automaten. Diese Ehre gebührt dem 1994 erschienenen "Donkey Kong" für den Ur-Game-Boy: Nach den vier traditionellen Levels ging es dort durch fast 100 weitere mit einer Spielmechanik, die nun auch im modernen GBA-Modul wieder aktuell ist – lediglich die Mini-Marios gab's damals noch nicht. Grafisch fällt der Plattform-Spaß trotz Schwarz-Weiß-Einschränkung (bzw. 4 Farben via Color-Game-Boy-Support) unter 'zeitlos', spielerisch hat sich die Qualität gehalten – wer "Donkey Kong" auf einem Flohmarkt findet, sollte in Anbetracht der GBA-Abwärtskompatibilität zuschlagen.



Ulrich Steppberger



Seit der E3 2003 habe ich auf dieses Modul gewartet: Die gewitzte Kombination aus traditioneller Plattformhüpferei und Grübeleinlagen motiviert langfristig, die "Lemmings"-inspirierten Mini-Mario-Abschnitte sorgen für neuen Pfiff – bis zum Finale in den 'Plus'-Welten erwartet Euch so einiges. Zum ganz großen Hit reicht's bei aller Begeisterung aber nicht ganz: So ärgert Ihr Euch gelegentlich über Probleme mit den widerspenstigen Mini-Marios oder bei pixelgenauen Sprüngen – letztere hängen teils auch an der Grafik, die dezent überladen wirkt. Außerdem hätten mir handgezeichnete Sprites besser gefallen als die verwendeten Render-Figuren. Das sind aber nur Kleinigkeiten, hochklassiges GBA-Futter liefert "Mario vs. Donkey Kong" auf jeden Fall.



GBA Diffzil: Erreicht Ihr die 'Plus'-Welten, müsst Ihr einen Schlüssel tragenden Mini-Mario zur Tür lotsen.

Entwickler: NST, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

Mario vs. Donkey Kong

GBA
Grafik 75 %
Sound 61 %
84 % Spielspaß

Motivierende Mischung aus Old-School-Hüpfen und Knobelei mit vielen kniffligen Levels.

KNOWHOW

Zocken mit Tastatur und Maus



XB Mitgedacht: Die Xbox-Variante besitzt eine Schnittstelle fürs Headset.

Fans flotter Ego-Shooter ziehen oftmals Tastatur und Maus dem Joypad vor. Mit einer Maus kann man schneller und präziser den Feind anvisieren, Profis kaufen sich gar Exemplare mit besonders hoher Abtastrate sowie reibungsarme Mauspads. Deshalb unterstützen einige, aber längst nicht alle Konsolen-Shooter Maus und Keyboard. Doch Besserung ist in Sicht: In diesen Tagen erscheint ein Adapter, der alle Spiele für Xbox und Playstation 2 mit Eurem PC-Zubehör kompatibel macht. Der 'Smart Joy Frag' wird rund 25 Euro kosten und wandert in den Joypad-Slot Eurer Konsole.

Analog zu digital: Der Frag emuliert Euren Controller, Tasten- und Maus-Kommandos werden in Joypad-Aktionen gewandelt – Texteingabe klappt also nicht. Weil die Tastatur nur digitale Knöpfe besitzt, gehen beim Wandel Information verloren. Für einen dezenten Schritt zur Seite könnt Ihr den Analogstick nur leicht betätigen, während Ihr mit den Keyboard-Tasten immer einen größeren Schritt macht – gerade so, als ob Ihr den Analogstick kurz und heftig zur Seite zieht. Ebenso verhält es sich mit der Sprungfunktion per analoger Schultertaste: Auf dem Keyboard könnt Ihr nur kurz oder lang drücken. Ob dieser Umstand in der Hitze des Gefechts Nachteile bringt, klärt unser Praxistest in der nächsten Ausgabe.



Der 'Smart Joy Frag': Die PS2-Version (links) wird direkt an die Konsole gesteckt, während die Xbox-Variante (rechts) ein kurzes Joypad-Kabel besitzt.

Programmierbar: In der PC-Welt ist es zwar Standard, aber bei weitem nicht jeder Shooter-Zocker bewegt sich mit den Tasten W, S, A und D. Zum Glück lässt sich der Frag umfangreich konfigurieren. Mit der ESC-Taste wechselt Ihr in den Programmier-Modus, anschließend drückt Ihr die Tasten, die Ihr tauschen wollt. So könnt Ihr die Steuerung etwa auf die Pfeiltasten legen. Das klappt natürlich auch mit den Maustasten: Fünf Funktionen lassen sich belegen, neben den Knöpfen auch das Mausrad – damit könnt Ihr wie PC-Spieler das Rad zum komfortablen Zoomen oder für den Waffenwechsel nutzen. Dank eingebautem EEPROM bleiben Eure Einstellungen auch nach dem Ausschalten der Konsole im Adapter gespeichert – praktisch!

USB-Adapter: Der Anschluss des PC-Zubehörs klappt via PS/2-Buchse, es lassen sich jedoch auch Mäuse und Tastaturen mit USB-Stecker anstöpseln. Dafür benötigt Ihr jeweils einen USB-PS/2-Adapter, der für etwa einen Euro im PC-Fachhandel erhältlich ist – oftmals liegt er Maus & Co. schon bei. *oe*



Mit einem USB-PS/2-Adapter steckt Ihr USB-Zubehör an den Smart Joy Frag.



PS2 PS2-Konsole mit angeschlossener PC-Tastatur und Maus: Besorgt Euch Zubehör mit langem Kabel, sonst müsst Ihr direkt vor dem TV Platz nehmen.

MAX für Gamecube



Nach dem PS2-Vorbild liefert Datel nun auch ein 'MAX Drive' (30 Euro) für den Gamecube: Die Memcard lässt sich an den PC stöpseln und mit Cheats aus dem Internet füttern – das spart lästige Tipparbeit. Die Mogelsoftware Action Replay liegt bei.

Verspielter DVD-Player

Der 'Ultimate DVD Player' bringt klassische Videospiele auf Euren TV: Über 100 Titel sollen bereits eingebaut sein! Damit Ihr anständig spielen könnt, liegt neben der Fernbedienung ein Wireless-Joypad bei. Das ungewöhnliche Gerät kostet bei codejunkies.com 75 Euro. Sobald wir ein Exemplar ergattern, werden wir es ausführlich testen!



Knowhow-Themen im Überblick

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Nicht Fablehaft!

Ich lese Eure Zeitschrift nun schon seit vielen Jahren, die erste Ausgabe kaufte ich wegen des Tia-Carrere-Covers (kann sich noch irgendwer erinnern?). Ich mag Euer Mag zwar nach wie vor, doch bei einigen Tests in der Vergangenheit war ich ja schon anderer Meinung. Manchmal solltet Ihr vielleicht einfach mal sorgfältiger die Wertungen besprechen und Euch nicht so hinreißen lassen – ist teilweise wirklich etwas zu subjektiv.
Etwa wie bei dem Mega-Hype-Titel "Fable": Für mich war "Fable" ja einer der Kaufgründe der Xbox und da war ich sicher nicht der Einzige! Doch frag ich mich, warum nach vier Jahren Entwicklungszeit doch nur "Baldur's Gate Dark Alliance" aus der Third-Person-Perspektive draus geworden ist. Ich spiele nicht mehr soviel wie früher, die Zeit fehlt einfach und auf das x-te Plagiat habe ich auch keine Lust mehr. Daher war ein augenscheinlich so komplexes und tiefgründiges Abenteuer wie "Fable" ein Titel, den es sich mal wieder richtig zu zocken gelohnt hätte!
Doch wurde alles sehr viel schlichter ausgeführt, als die Big-Blue-Box-Sprüche es anpreisten. Beispiele: keine Rätsel (bestenfalls eines), kein einziger vernünftiger oder gar spannender Dialog, eine einfältige, emotionslose Story mit einem stummen und namenlosen Protagonisten, einfallslose Missionsziele, die lediglich aus Metzeln bestehen. Das gab's doch alles schon mal viel besser! Ich denke z.B. an die 3D-"Zeldas", an "Shadowman" und die "Legacy of Kain"-Reihe, an das geniale "KOTOR" und das sehr viel vielschichtigere "Morrowind". Die Expressionen haben doch fast gar keinen Nutzen und sehen auch noch albern aus.
Auch das Verstreichen der Zeit wirkt aufgesetzt: Warum verändern sich die Welt und vor allem deren Bewohner in 60 Jahren kein Stück?
Warum nimmt die Story außer einer kurzen Videosequenz überhaupt keinen Bezug zur Ehefrau, obwohl der Held drei Jahre im Knast saß und sie in 30 Jahren nur einmal besuchte (...)
Mir kommt alles etwas schlampig umgesetzt vor, viel schlichter als es die Ankündigungen erwarten ließen! Was hätte man alles aus der Technik und den Ambitionen machen können? Ich erwartete ein Spiel, das "KOTOR" und "Zelda" in einem ist. Raus kam vor allem ein Metzel-Rollenspiel mit oberflächlicher Story, blassem Helden und vielen Minispielen, die das Heldenleben darstellen sollen!
Ich bin gespannt, ob Euch diese Mail interessiert, doch stehe ich mit der Meinung sicher nicht alleine da. Also druckt diese Zeilen mal ab, vielleicht lasst Ihr diese Meinung Molyneux & Co. zukommen. Ich wünsch Euch trotzdem viel Erfolg für viele weitere Jahre!

Hermann Böhner, Bayreuth

! "Fable" auf eine Third-Person-Version von "Baldur's Gate: Dark Alliance" zu reduzieren, grenzt an Ketzerei. Dafür wird Dich Designer-Gott Molyneux höchstpersönlich auf den Scheiterhaufen zerren! Spaß beiseite: Dass die Ankündigung von unzähligen, im fertigen Spiel jedoch nicht enthaltenen Features und Möglichkeiten ein Fehler war, scheint Peter Molyneux bewusst zu sein. Schließlich will er laut eigener Aussage bei künftigen Projekten vorsichtiger mit Vorabinformationen umgehen.
Nichtsdestotrotz sind wir vom Endergebnis begeistert und stehen hinter der Wertung von 90 Prozent Spielspaß. Vielleicht waren einfach Deine Erwartungen – geschürt durch die vielen tollen Ankündigungen im Vorfeld – zu hoch gesteckt, so dass Du jetzt ausschließlich die negativen Aspekte von "Fable" siehst.



Lass jucken, Kumpel

Nun ist es also auch bei Euch soweit, dass Ihr das Heft mit einer Demo-DVD herausgeben müsst. Vermutlich lassen Euch verschiedene Umfragen keine andere Wahl.
Ich selbst habe Euch seit vielen Jahren im Abo und war immer froh, dass diese Zeitschrift auch als 'echte' Zeitschrift erschienen ist. Ihr habt der Ausgabe 11/04 ein Schreiben beigefügt, das beinhaltet, ob ich das Abo in Zukunft mit oder ohne DVD will. Die Antwort für mich ist klar: natürlich ohne DVD! Im Moment gibt es bei Euch also noch eine Wahlmöglichkeit. Sollte sich das in Zukunft ändern, dann werde ich das Abo kündigen. Demo-CDs oder DVDs wandern bei mir in den Mülleimer. Entweder will ich lesen oder zocken. (...) Solange Ihr das Heft in gewohnter Form bringt, werde ich das Abo aber weiterlaufen lassen. (...)
Ihr selbst werdet Euch in den kommenden Ausgaben natürlich mit Lob überschütten! "Große Mehrzahl unserer Leser sind von der DVD begeistert", "Ich habe sofort ein Abo bestellt, jetzt wo es das Heft mit DVD gibt" usw. Dass so gut wie in jedem Heft immer Leserbriefe mit diesen Lobeshymnen gedruckt werden, geht mir schon gegen den Strich, aber das machen die anderen Magazine natürlich auch. Letztendlich machen es die Politiker ja vor. Die bauen laufend Mist und loben sich noch selbst dafür. Motto: Alle loben sich wie gut sie sind und trotzdem geht's nicht bergauf.
Letztendlich kaufe ich Euer Heft wegen den Tests, die überwiegend kompetent ausfallen. Ebenso interessieren mich die Vorschauberichte, News usw. Gelesen wird morgens beim Kaffeetrinken und da kann ich bestimmt keinen Fernseher gebrauchen. Mein Haushalt gehört nicht in die amerikanisierte Gesellschaft, wo die Kiste den ganzen Tag läuft. Vermutlich wird Euch meine Meinung wenig jucken, denn letztlich zählt nur der Profit.

Der Bodenseehai, via E-Mail

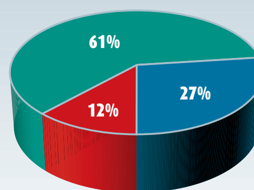
! Es gibt zwei Gründe, warum wir eine DVD machen: Zum einen will es die deutliche Mehrheit der Leser, zum anderen sehen wir in Spielevideos eine perfekte Ergänzung zum gedruckten Wort und Bild. Aber letztlich sind wir doch nur fiese Geldhaie.

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

MAN!AC-MEINUNG NR. 24

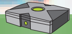
Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 10/04 ging es um die nächste Konsolen-Generation von Sony & Co. Wir fragten, ob Ihr Euch schon auf die NextGen-Maschinen freut oder sie viel zu früh kommen. Hier das Ergebnis:



- **A** Je früher die neuen Konsolen kommen, desto besser!
- **B** Ich könnte noch ein Jahr länger warten.
- **C** Ich hab' auch in zwei, drei Jahren noch Spaß mit den aktuellen Konsolen.

LAST RESORT



OUT RUN 2

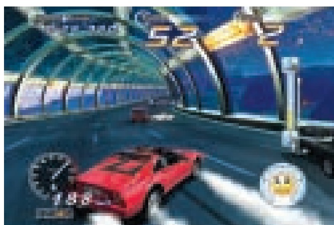
Passwörter:
Die folgenden Passwörter könnt Ihr im 'Galerie-Bildschirm' benutzen. Nach der korrekten Eingabe dürft Ihr diverse Bonus-Features von "Out Run 2" auf einen Schlag freischalten.

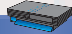
alle Bonustracks
TIMELES
alle Fahrzeuge
DREAMING
alle Missionen
THEJOURNEY
alle Musikstücke
RADIOSEGA

Out-Run-Classic:
Um das Ur-"Out Run" freizuspielen, müsst Ihr alle Zielorte im Arcade-Modus einmal erfahren haben. Den Klassiker findet Ihr dann in der Galerie.

Freischaltung:
Einen Überblick über die interessantesten Bonusziele findet Ihr in der folgenden Liste. Erledigt alle Missionen der angegebenen Stages, um die Features freizuschalten.

Bonus Stage 1 (siehe Bild)
Stage 4
Bonus Stage 2
Stage 6
Ferrari 250 GTO
Stage 8
Ferrari 328 GTS
Stage 7
Ferrari 355 Spider
Stage 10
Ferrari 512 BB
Stage 9





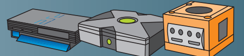
SLY 2: BAND OF THIEVES

Time Rush:
Drückt im Spielverlauf die Starttaste und führt dann die unten angegebene Kombination aus. Der 'Time Rush'-Modus befähigt Euch zu komprimierter Zeitwahrnehmung.
↓ ↓ ↑ ↓ → ←

Safeknacker:
Die folgenden Gimmicks dürft Ihr nur genießen, wenn Ihr in den aufgelisteten Episoden alle Flaschen eingesammelt habt und die folgenden Codes in den jeweiligen Safe eingebt. Diese lokalisiert Ihr mittels Eures 'Binocucom', in einem der missionsrelevanten Gebäude. Dieser Vorgang funktioniert nur während der in der Liste angegebenen Mission.

Wahnsinnsschlag
Episode 2
Code 857
Mission: 'Boardroom Brawl'
Knockout
Episode 1
Code 231
Mission: 'Bug Dimitri's Office'
Blitzwirbel
Episode 7
Code 583
Mission: 'Laser Redirection'
Weitwurf
Episode 4
Code 248
Mission: 'Train Hack'
Music-Box
Episode 6
Code 129
Mission: 'Cabin Crimes'
Zornbombe
Episode 5
Code 969
Mission: 'Stealing Voices'
Schattenkraft
Episode 8
Code 725
Mission: 'Murray/Sly Tag Team'

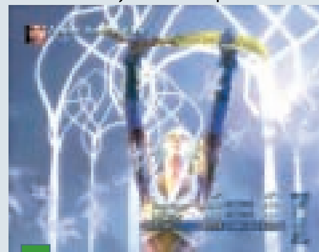
DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER



Helden-Brevier:
Dieser Kasten liefert Euch Tipps zum effektiven Einsatz aller sechs Helden des "Dritten Zeitalters".

Berethor:
Der Hüter der Zitadelle ist der Nahkampf-Experte Eurer Truppe. Konzentriert Euch vor allem auf die Werte 'Stärke' und 'Geschicklichkeit', um harte Hiebe mit hoher Trefferquote zu erzielen. Auch das Angriffstempo des Schwertmannes sollte Euch ein paar Pünktchen wert sein. Die mächtigsten Fertigkeiten Berethors sind die zwei-,drei- und fünfachen Angriffe. Vor allem 'Ecthelions Zorn' leistet in hitzigen Schlachten gute Dienste.

Idrial:
Die Elbin ist die 'Anchorwoman' Eurer Party. Bringt ihren 'Geist'-Wert schnellstmöglich auf über Hundert. Idrial sollte außerdem mit hohem Tempo agieren können. Idrials Hauptfähigkeiten sind der 'Zorn der Lautwasser' und gegen Ende der 'Wasserhengst'. Noch wichtiger ist allerdings die 'Aura der Valar'. Belegt in harten Kämpfen möglichst alle aktiven Charaktere mit diesem Spruch. Die automatisch wiederbelebten Charaktere haben volle Energiekonten und dürfen sofort angreifen. Durch den Einsatz der 'Aura' überlebt Ihr jeden Kampf.



XB Die 'Aura der Valar' ist Eure Lebensversicherung.

Elegost:
Vor allem 'Tempo' und 'Geschicklichkeit' sind die Trümpfe des Waldläufers. Ignoriert das 'Waldläufer-Geschick' und steigert lieber Elegosts 'Bogenkunst'-Fertigkeiten. Der 'lähmende Schuss' nebst 'Pfeilhast' und dem 'Volltreffer' machen Elegost zu einem wertvollen Mitglied Eurer Gemeinschaft.

Hadhod:
Zwergenmagie oder Axthiebe: Eine der beiden Richtungen sind Hadhod vorgegeben. Eine Mischentwicklung ist nicht empfehlenswert. Entscheidet Ihr Euch für den Nahkampf, steigert Ihr Hadhods Werte wie die von Berethor. Bei den Fertigkeiten lernt Ihr die Mehrfachattacken. Der magische Weg lässt Euch etliche effiziente Elementarsprüche erlernen. Orientiert Euch hierfür an der Wertentwicklung von Idrial.

Morwen:
Neben den Doppelaxtattacken der flinken Dame solltet Ihr vor allem die Diebesfähigkeit der rothaarigen Schönheit einsetzen. Endbosse und Zwischengegner haben seltene Waffen oder Items gebunkert, die Ihr so in Euren Besitz übergehen lasst. Steigert vor allem Morwens 'Geschicklichkeit' und 'Tempo'.

Eaoden:
Als letzter Charakter stößt dieser Bewohner der Riddermark zu Eurem Trupp. Der Lanzenträger beherrscht von Anfang an die Fertigkeit 'Magie brechen', die Ihr besonders gut am Ende des Spiels gegen magiebegabte oder verzauberte Feinde einsetzt. Interessante Taktiken lassen sich überdies mit 'GP'- und 'AP-Entzug' ausüben.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Bonus-Kram:
Die zweite Auflage von Mr. Hawks Brettl-Action verwöhnt den aufmerksamen Skater mit allerlei freischaltbaren Goodies. Der folgenden Liste könnt Ihr entnehmen, wie Ihr was aktiviert.

Ben Franklin
erledigt Boston im Story-Modus
Stierkämpfer
erledigt Barcelona im Story-Modus
Call Of Duty Soldat
erledigt den Story-Modus auf 'Sick'
Cheat-Codes Clip
holt Euch sämtliche Gaps
Graffiti-Sprayer
erledigt Berlin im Story-Modus
Jesse James
schlagt den 'Sick' Classic-Modus
Jester
New Orleans im Story-Modus
Natas Kaupas
schlagt den 'Sick' Classic-Modus
Neversoft Skates-Clip
Classic-Modus mit 100% gewinnen
Nigel
erledigt den Story-Modus auf 'Sick'
Paulie
schlagt den 'Normal'-Story-Modus
Fußgänger Gruppe A
schlagt den 'Easy'-Story-Modus
Fußgänger Gruppe B
schlagt den 'Normal'-Story-Modus
Fußgänger Gruppe C
schlagt den 'Sick'-Story-Modus
Fußgänger Gruppe D
schlagt den 'Normal'-Classic-Modus
Fußgänger Gruppe E
schlagt den 'Sick'-Classic-Modus-
Fußgänger Gruppe F
schlagt den Story-Modus 100%
Fußgänger Gruppe G
schlagt den Classic-Modus 100%

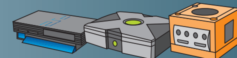


TALES OF SYMPHONIA

Grade-Shop:
Spielt das symphonische Spektakel einmal durch und sichert Euren Spielstand. Ladet jetzt diesen Speicherpunkt und legt Disc Nummer Eins ein. Ihr erreicht automatisch den Grade-Shop, indem Ihr mit 'Grade'-Einheiten feine Belohnungen und spezielle Features freischalten dürft. Die 'Grade'-Punkte könnt Ihr im Spielverlauf ansammeln. Entnehmt der folgenden Liste das Preis-Leistungsverhältnis. Die Goodies treten beim nächsten Spiel in Kraft.

30 Items tragen
500 Grade
doppelte Erfahrung
1.000 Grade
zehnfache Erfahrung
3.000 Grade
mehr Bonus-Erfahrung bei Combos
50 Grade
500 mehr Lebensenergie bei Spielstart
250 Grade
mehr Grade-Einheiten nach Kämpfen
100 Grade
höherer Beliebtheitsgrad
100 Grade
alle Sprüche und Techniken behalten
1.000 Grade
mit allen Titeln starten
1.000 Grade
mit allen Rezepten starten
50 Grade
mit allen Memory-Gems starten
20 Grade
mit allen Kochfähigkeiten starten
50 Grade
mit allen Kampfstrategien starten
10 Grade
mit allem Geld starten
1.000 Grade
mit allen Minigames starten
10 Grade

MORTAL KOMBAT DECEPTION



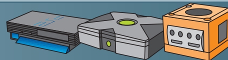
Bonuskämpfer:
Die folgenden Bonuskämpfer könnt Ihr aus ihren Sarkophagen befreien, wenn Ihr die aufgelisteten Bedingungen erfüllt.

Ashrah
H-4 Netherrealm
Baraka
Koffin SR mit 2252 Gold öffnen
Bo Rai Cho
Koffin IB mit 2086 Onyx öffnen
Dairou
D8 in einer Hütte des Chaosrealm gegen 22:10
Darrius
F-8 in der Scheune nahe des Outworld-Ozeans
Ermac
A-8 Netherrealm
Havik
Koffin KN mit 1114 Onyx öffnen
Hotaru
Koffin QT mit 1064 Rubin öffnen
Jade
Kiste in G-4 Outworld
Kabal
Kiste in B-1 Chaosrealm (Duell mit Kabal!)
Kenshi
A-6 Earthrealm nach 11:00
Kira
Koffin SG mit 990 Saphir öffnen
Kobra
H-2 Earthrealm nach 7:00
Li Mei
A-5 Orderrealm (Li Mei bekämpfen)
Lui Kang
H-5 in Edenia am ersten Tag jedes Monats um 12:00
Mileena
F-7 Earthrealm nach 19:00 hinter einem Zelt
Nightwolf
A-4 Netherrealm
Noob-Smoke
Koffin EJ mit 1494 Platin öffnen
Raiden
F-3 Edenia (Duell mit Raiden)
Scorpion
erste Stadt des Konquest-Modus
Shujinko
F-1 Edenia
Sindel
H-6 Outworld
Sub-Zero
F-8 Earthrealm
Tanya
C-2 Outworld Tanya bekämpfen

Special Moves:
Etliche Kisten enthalten auch besondere Kampftechniken.

Bike Kicks
G-4 Chaosrealm Sonntag um 2:00
Fatality 1
C-8 Outworld
Fatality 2
D-4 Orderrealm
Flaming Fist
G-6 Edenia
Flip Scissor Kick
E-1 Orderrealm
Icy Breeze
F-5 Orderrealm
Opponent Slam
C-8 Edenia
Slide
D-8 Edenia, Montags 2:00 - 4:00 hinter einem Haus

MADDEN NFL 2005



Codes:
Mit der passenden 'Madden'-Karte könnt Ihr diese Codes im 'Madden Code'-Bildschirm eingeben. Den Effekt entnehmt Ihr der folgenden Liste. Die 'Madden'-Karten sammelt Ihr im Spielverlauf durch besondere Aktionen. Die Codes funktionieren für alle drei Versionen von "Madden NFL 2005".

Z28X8K
3rd Down, Gegner bekommt nur drei Downs für ein 1st
P66C4L
3rd Down, erlangt fünf Downs für ein 1st Down
G67F5X
Aloha Stadion
J33I8F
Defensive Interceptions wachsen um 75% pro Spiel
B61A8M
Da Bomb, unendliche Pässe
I76X3T
Da Boot, unendlich Field Goal Range
M89S8G
Extra Credits, Punkte für erfolgreiche Interceptions und Sacks
V65J8P
First and Fifteen, der Gegner braucht 15 Yards für ein erstes Down
O72E9B
First and Five, First Down Yards werden auf fünf gestellt
R14B8Z
Fumbilitis, die Fumble-Rate des Gegners wächst auf 75%
L96J7P
Human Plow, Break Tackle auf 75%
D57R5S
Lame Duck, Gegner wirft nur noch Lob Passes
X78P9Z
Mistake free, keine Fumble oder Interceptions
Y59R8R
Mr. Mobility, Euer Quarteback ist unantastbar
O85P6I
Super Bowl XL
P48Z4D
Super Bowl XLI
T67R10
Super Bowl XLII
D58F1B
Super Bowl XXXIX
D59K3Y
Super Dive, Diving-Distanz auf 75%
V34L6D
Tight fit, Uprights des Gegners werden eng
L48G1E
Unforced Errors, Gegner fumbled wenn er juked
T57R10
Super Bowl XLIII
D88F1B
Super Bowl XXXII
E453S2
Madden-Stadion
GG321E
Arizona-Arena
KGH564
Super-Bowl-Stadion
54A123
Super-Bowl-Stadion 2



MARIO VS. DONKEY KONG

Freischaltereien:
Die im Folgenden aufgelisteten Filmchen und Experten-Levels könnt Ihr freischalten, indem Ihr die aufgelisteten Aufgaben erfüllt.

Movie 1 & 2
neues Spiel beginnen
Movie 3
erreicht den ersten Boss
Movie 4
besiegt den ersten Boss
Movie 5
beginnt die 'Plus-Welt'
Movie 6
erreicht den Boss der 'Plus-Welt'
Movie 7 und 8
besiegt den Boss der 'Plus-Welt'
Level X-1
9 Sterne
Level X-2
18 Sterne
Level X-3
27 Sterne
Level X-5
45 Sterne
Level X-10
90 Sterne



FUTURE TACTICS: THE UPRSING

Levelanwahl:
Um in die Levelanwahl von "Future Tactics: The Uprising" zu gelangen, führt Ihr im Auswahlbildschirm des Story-Modus die folgende Kombination aus.

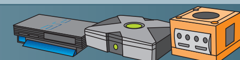
L1 ■ R1 R1 R2 ■ L1 R1 R2

PS2-Codes:
Folgende Codes funktionieren lediglich mit der PS2-Version des Spiels. Gebt sie im Hauptmenü ein.

große Köpfe
↑ ← ↓ ← ↓ ↑ ↑ ←
Disco-Modus
L1 ← L1 ← R1 → R1 →
niedrige Schwerkraft
↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↓ → ↑

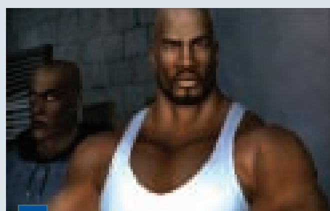
Levelskip:
Dieser Trick für die Levelanwahl funktioniert bei beiden Versionen von "Future Tactics: The Uprising". Zockt das Spiel einfach zweimal durch, um das Bonus-Feature freizuschalten.

DEF JAM: FIGHT FOR NY



Passwörter:
Mit den folgenden Passwörtern könnt Ihr Punkt-Boni und Bonus-Songs freischalten. In unserer Liste findet Ihr zuerst den Interpreten und danach den jeweiligen Songtitel aufgelistet. Die Passwörter benutzt Ihr im Hauptbildschirm unter dem Menüeintrag 'Extras'.

DUCKETS
100 Punkte
CROOKLYN
100 Punkte
THESOURCE
100 Punkte
GETSTUFF
100 Punkte
NEWJACK
100 Punkte
CHOPPER
Baxter:
Chop Shop
PLATINUMB
Bless: Get it Now
SIEZE
Bless:
Sieze the Day
AKIRA
Chiang:
Dragon House
GHOSTSHELL
Chiang:
Koto
MILITAIN
CNN:
Anything goes
CHOCOCITY
Comp:
Comp


PS2 Da freut sich der Gangsta: Zum Kloppen kommt passende Musik.

CARTAGENA
Fat Joe: Take a Look at my Live
POWER
IceT: Original Gangsta
PUMP
Joe Budden:
Walk with me
LOYALTY
Nene:
After Hours
BIGBOI
Outkast:
Bust
RESPECT
Public Enemy:
Move
GONEBETRUBL
Ricbyobiche:
Lil' Bro
KIRKJONES
Sticky Fingaz:
Man Up
ULTRAMAG
Ultramagnetic MCs:
Poppa Large

FÜR ALLE HANDY'S MIT FARB-DISPLAY

FARBIGE HINTERGRUNDBILDER



» 8 33 45 *

Einfach eine SMS mit "MMA" und Best.-Nr. an die 83345 * (Bestellbeispiel: MMA 52026)

» (01 90) 8 66 28 37 (1,86 € / min.)

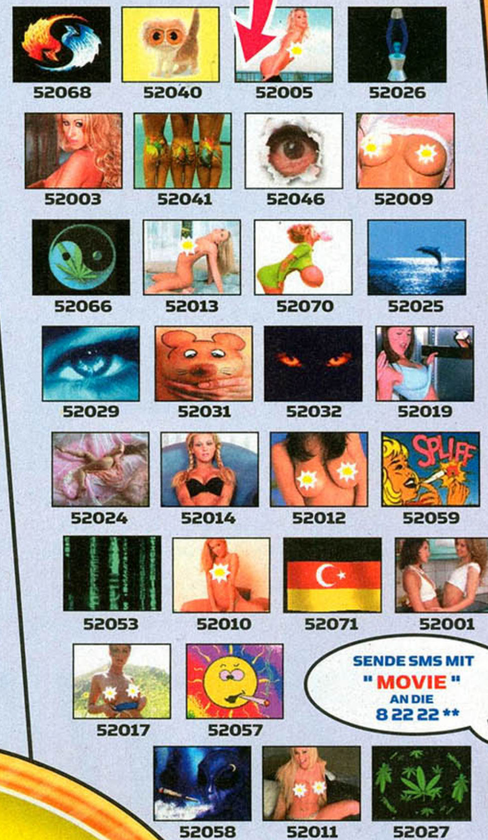
Oder bestelle direkt per Telefon:
(09 01) 59 99 98 (4,2 Sfr / min.)
(09 00) 51 51 68 (2,16 € / min.)



SENDE SMS MIT "BILD" AN DIE 8 22 22 **

neu!

MEGA-GEILE DISPLAY-MOVIES



SENDE SMS MIT "MOVIE" AN DIE 8 22 22 **



* 2,99 € / SMS (VFD2 Leistung 0,12 €) Logo, Pix, Sounds & Movie max. 2 SMS 5,98 €

FÜR ALLE HANDY'S MIT FARB-DISPLAY

Die totale Power für Dein Handy!

LOGOWORLD.DE

OBERFETT! MEGA AUSWAHL!

SOUNDS & GERÄUSCHE

RING UND SMS TONES

- 87002 Sexgeräusche
- 87006 Pump Gun
- 87000 Nebelhorn
- 87004 Klospülung
- 87029 Zahnarztbohrer
- 87009 Trommelwirbel
- 87040 Babylachen
- 87007 Rülpsgeräusche
- 87042 Flugzeugabsturz
- 87028 Der große Gong
- 871039 Darth Vader
- 87033 Heftiger Aplaus
- 87025 Schweinegegrunze
- 87030 Löwengebrüll
- 87034 Feuerwehrsirene
- 87027 Formel 1 Wagen
- 87012 Mann schreit wie Irre
- 87010 Mundharmonika des Todes
- 87041 Furzgeräusch
- 87037 Unheimliche Geisterlache
- 87017 Ein Esel gibt alles
- 87001 Sirene mit Explosion
- 87023 Ein Affe geht voll ab!

SUPERCOOLE SOUNDS & GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

FÜR ALLE GEEIGNETEN HANDYS, SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG



CHATTEN, FLIRTEN, VERLIEBEN...

Sende SMS mit „PARTY" an die 84640

... SMS LIVE-CHAT ...

1,99 € SMS (davon 12ct. VF-D2 Leistung)

LOGOS & BILDMITTEILUNGEN



Für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens und Sendo-Handy's



LOGO-KILLER



vorher nachher

Sende SMS mit „MMA55000" an die 8 33 45*

LOGO-KILLER

Mit dem LÖSCH-LOGO hast Du endlich freie Sicht auf Dein Nokia Display!

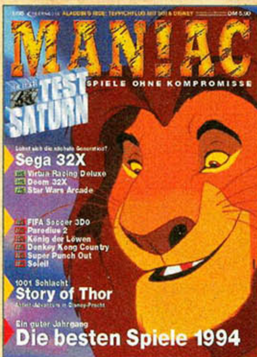
Sende eine SMS mit "MOVIE" an die 8 22 22 und wir schicken Dir regelmäßig geile Movies aufs Handy ODER sende eine SMS mit "BILD" an die 8 22 22 und wir überraschen Dich regelmäßig mit coolen Bildern!

** SUPER-SPAR-ABO: Bild/Movie 1,99 € (davon 12ct. VF-D2 Leistung) max. 2 SMS/Tag, schicke „STOP BILD" oder „STOP MOVIE", um Dein Abo zu stoppen

Für Sounds, Movies & Farbbilder muss der Standard Wap-Verbindungstyp eingestellt sein. Bei Unsicherheit bitte vor Bestellung in dieBedienungsanleitung Deines Handys schauen. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Generationswechsel: Segas Saturn sowie Sonys Playstation erobertem die japanischen Geschäfte mit 32 Bit und Nintendos größter Flop Virtual Boy versuchte einen neuen Handheld-Sektor zu erschließen. 3DO-Jünger und Prügel-Enthusiasten freuten sich dagegen auf "Super Street Fighter 2" – die grandiose Umsetzung sollte die schleppenden Hardwareverkäufe ankurbeln. Profi-Handkantenschläger versuchten sich hingegen in der Spielhalle am ersten Ultra-64-Spiel – Rares später indiziertem "Killer Instinct". Im Import-Test sammelte "Super Punch-Out" auf dem SNES die Extrapunkte der MAN!AC-Ringrichter und "Virtua Racing Deluxe" glänzte auf Segas Mega 32X mit schicker Polygon-Optik und flottem Splitscreen – Cybermedia-Boss Martin war's eine satte 90%-Wertung wert!

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Frauenpower: Während die "Blood Rayne 2"-Domina mit schlagkräftigen Argumenten Aufmerksamkeit erhascht (links), setzt "Playboy: The Mansion" auf Hochglanzoptik.

DAS LETZTE...



Live aus Madrid: "Unreal Championship 2"-Entwickler Mike Capps beim DeathMatch. MAN!AC war vor Ort und durfte den vielversprechenden Ego-Shooter Probe spielen. Freut Euch auf den Bericht in Ausgabe 01/05.

NEXT TIME 01/2005

Nicht die herbstliche Kälte, sondern ein Überfluss an verdächtig guten Spieletiteln treibt die MAN!AC-Schreiberlinge in die mollig warme Redaktion: Auto-Fetischisten reiben sich erregt die Hände angesichts des **Gran Turismo 4**-Berichts, während Horror-Fans dem brandneuen **Cold Fear** entgegenfiebern. Im Testbereich erwarten Euch zahlreiche Spielspaß-Granaten: Die Ego-Shooter-Hoffnungen **Halo 2** und **Killzone** laden endlich durch und das Gangsta-Epos **GTA: San Andreas** will dem Hype gerecht werden. Natürlich auch dabei: **16 Extended-Seiten**.



Steig auf: Carl will sich in "GTA: San Andreas" an die Spitze der Videospielcharts radeln.

Auf der MAN!AC-DVD:

- **Halo 2 vs. Killzone** Knallharter Vergleichstest
- **Metroid Prime 2** Samus kugelt durch bizarre Welten
- **Sega Master System** Segas Antwort auf Nintendos Entertainment System
- **Shadow of Rome** Blutige Gladiatorenspiele und Schleichabenteuer in Germanien
- **GTA: San Andreas** Hype oder das Spiel des Jahres?

Ab Freitag, den 26. November

MAN!AC mit DVD € 4,99

MAN!AC ohne DVD € 2,99

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm), Winnie Forster (wf)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Resident Evil 4" © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.